

CONTIENE PLAY2: I MIGLIORI GIOCHI PER PLAYSTATION 2

SOLO
4.900
LIRE (euro 2.53)

PLANET PLAYSTATION

LA RIVISTA
PER CHI
GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2



www.gamearena.it

100% INDIPENDENTE Anno 3 - N. 8 agosto 2001



RECENSITI:

**WORLD'S SCARIEST
POLICE GAME**

**RALPH IL LUPO
ALL'ATTACCO**

**ROSWELL
CONSPIRACIES**

**MAT HOFFMAN'S
PRO BMX**

STRIKER 1945

LA RIVOLUZIONE 'PORTATILE' ?

GUIDA ALL'ACQUISTO DEL VOSTRO SCHERMO PSX

MG
MEDIA GROUP

ISSN 1127-6967



9 771127 696001

**DAI un NUOVO LOOK al TUO CELLULARE
con SUONERIE e LOGHI ORIGINALI**



**SCEGLI E CHIAMA
166.140.967**

**1-CHIAMA da un Fisso o da un GSM Tim
166 140 967 Componi il CODICE della
SUONERIA o del LOGO scelto**

**2-INSERISCI il numero del Tuo CELLULARE
o quello dei TUOI AMICI e....
ARRIVERA' TUTTO in un Istante con
un SMS GRATUITO**

>Suonerie...Super Classifica Top 50 Codici

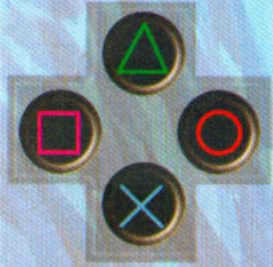
Anastacia-Not That kind of Girl	480195
Backstreet Boys-As long as you love me	910089
Daft Punk-One more time	913130
Guns Roses-Sweet Child of mine	910604
Eminem-Real Slim Shady	910443
Lenny Kravitz-Again	913045
Madonna-Angel	910868
Madonna-Erotic	910873
Madonna-Frozen	910874
Michael Jackson-Give it to me	910928
Mystikal-Shake Ya Ass	913290
Oasis-Sunday Morning call	910986
Offspring-Want U Bad	480322
Pink-You make me sick	913291
Rednex-Hold me	913161
Ricky Martin&C.Aguilera-Nobody wants to be lonely	480294
Robbie Williams-Millennium	911083
Shaggy-It wasn't me	480176
Spice Girls-Say You'll be the there	911193
Sonique-Sky	913058
Top Loader-Dancing in the Moonlight	480185
Usher-Pop Ya Collar	913254
U2-Stuck In a Moment	913282
Vanessa Amorosi-Shine	913120
Wheatus-Teenage Dirtbag	913288
West life-Uptown girl	480332
Artful Dodger-Think About Me	480300
Baha Men-Who Let The Dogs Out	913113
Chocolate Puma-I Wanna Be You	480303
Damage-Still Be Loving You	480306
Destinys Child-Independent Woman Part1	913110
Green Day-Time Of Your Life	910597
Kellis-I Hate You So Much Right Now	480175
Madonna-Don't Tell Me	913128
Mario-The Vision	480292
Mel B-Feels So Good	480280
Papa Roach-Broken Home	913215
Westlife-I Lay My Love On You	913285
Dr Dre /Eminem-Don't Approach Me	480248
Eros Ramazzotti-Fuoco El Fuoco	913006
Ol Dirty Bastard-Got Your Money	480254
Robbie Williams-Rock DJ	913015
Hearsay-The Way To Your Love	480316
Jennifer Lopez-Play	480103
Nelly-Country Grammar	913126

>Suonerie...Nuove Entrate LogoDeeJay Codici

Christina Aguilera-I turn to You	407259
Destiny Child-Bills Bills Bills	407281
Paola E Chiara-Amici Come Prima	480221
M2M-Don't say you love me	407366
Moloko-Sing it Back	407388
Ricky Martin-Private emotion	407420
Ricky Martin-Share your Bon bon	407421
Sonique-Spell On You	480203
Kernkraft400-Zombie Nation	480206
Spiller-Goojeet	480207
Ann Lee-Two Times	480208
Luna Pop-Qualcosa Di Grande	480209
Mosca Tse Tse-Para No Verte Mas	480210
Piero Pelu'-Toro Loco	480211
Alexia-Ti Amo Ti Amo	480213
Liga-Jova-Pelu'-Il Mio Nome E' Nessuno	480214
Luna Pop-50 Special	480215
Jovanotti-Per Te	480216
Venga Boys-Boom Boom Boom	480217
Jovanotti-Un Raggio Di Sole	480219
Ligabue-Certe Notti	480224
Max Gazzè-IL Timido Ubriaco	480226
Venga Boys-Uncle from Jamaica	407490
Westlife-If I let you go	407500
Will Smith-Will2k	407504
B B Mack-Back Here	480285
Emma Bunton-What Took You So Long	480312
Soundgarden-Black Hole Sun	911186
Sisqo-Thong Song	407444
David Gray-This Years Love	480307
Papa Roach- Last Resort	480177
Eminem-The Way I Am	913005
Alex Britti-Una Su Un Milione	480212

>loghi	>loghi				
Messaggio					
808351	Whazup!	100011	201388	202133	704542
808220	Westlife	191147	202829	300059	704542
808525	STEPS	100104	302020	303974	704542
808231	britneyspears	100423	304420	700009	704542
807733	moby play	191207	180493	702156	704542
807827	DEE-JAY	301001	704583	100263	704542
550140	POP 11	704944	191224	201118	704542
807829	MOLOKO	100125	200402	200018	704542
807832	BACKSTREETBOYS	700555	201284	200590	704542
807836	PLACEBO	100410	190004	303824	704542
807882	3	191203	705034	100190	704542
808222	GREASE	300984	700079	704549	704542
807726	U2	704953	180349	704513	704542
808477	BON JOVI	191152	200913	202213	704542





La fiction estiva di Planet PlayStation

IL RITORNO DI ROB

Parte 2

REGINA DI CUORI
di Roy Zinsenheim

"Leggenda. Roba da leggenda. Final Fantasy

non ti vede neanche. Caro Rob, ti sei superato. Solo tu potevi riuscirci... non riesco a smettere di essere incazzato..."

"Dai G., non mi asciugare. Sono alle prese con il gioco dei Teletubbies. Sto facendo partire il Tubbybudino, non posso essere disturbato..."

"Tu SEI disturbato. I Teletubbies! Ma è un gioco per bambini scemi, Pettini l'ha stroncato su Planet".

"Pettini è un pervertito. Non ha capito un beato ca...o. I Teletubbies sono una grande operazione di ipnosi di massa. Più li guardi e più ti senti parte di Teletubbilandia. E laggiù, sulle alte colline, c'è tutto il mondo. Il G8, la politica, la guerra dei sessi, la fame nel mondo. Tutto sottinteso, tutto sussurrato. Se giochi attentamente scopri la profondità del messaggio dei Teletubbies. Per esempio, non è un caso che il più piccolo sia quello rosso, simbolo dell'arretramento della sinistra. Ma cosa vuoi che ne capisca Pettini, che pensa e corre nella vita solo ed esclusivamente dietro al triangolino che lo esalta..."

"Già, almeno lui ci pensa. Tu invece sei superiore. Non hai tempo. Non hai la testa. Devi pensare alle strategie globali dei Teletubbies. E intanto Regina te l'ha praticamente servita a domicilio, formato maxi e con bibita in omaggio, e tu, niente. Non vedo. Non sento. Non parlo. Entrata da grandissimo, battute da maestro, mosse da Super-Figo, avversari sbaragliati, premi X per vincere il gioco e tu che fai? Exit. Sei sicuro? Sì. Rob sparisce. Di nuovo. Piazza gelata. Regina torna in freezer".

G., non mi può capire. Regina non mi può capire. Forse neanche voi volete capirmi. Forse solo Dipsy (il teletubby verde) mi capisce. Io a quel raduno ci sono andato convinto. Volevo Regina. Ho puntato Regina. Non ho pensato a nient'altro che Regina. Ho conquistato Regina. Ho mollato Regina. Io vivo perché penso. Ho ragione di esistere solo grazie ai miei pensieri. Sono bravo perché penso. Tutti sanno che penso. Non faccio altro. Un giorno o l'altro troverò il sistema per vendere i miei pensieri. E sarò ricco. Penso a tutto. Non mi voglio far sfuggire nulla. Ho pensato a Regina e non mi è sfuggita. Ma ci pensavo troppo. Occupava ogni singolo metro quadrato del mio cervello. Come quella canzone di Battisti. Faccio questo e penso a te. Faccio quell'altro e penso a te. Faccio tutto e penso a te. Perché mi sto rimbacillando con i Teletubbies? Per liberarmi la mente. Sulle alte colline non c'è Regina. Riesco a spingerla fuori dai miei confini mentali per lo spazio della Tubby-pappa. Esce Regina, entra Tinky Winky. Se smetto ricomincia l'invasione mentale. Me la immagino, avvolta in una gigantesca tuta bianca, con

la scritta Per Niente Buona, che marcia sulla mia Genova psichica. Per Niente Buona? Al contrario. Assolutamente Buona. Troppo Buona. La mia corteccia mentale ha la resistenza della margarita Valleè. Non si taglia. Si spalma. I miei pensieri intelligenti sono difesi da una fragile pattuglia di Teletubbies. Spengo e si riaccende Regina. Non me lo posso permettere. Vedo già i sintomi. Happy hour. Mojito servito con doppia cannuccia. Sushi. Chiave della Smart appesa al collo. Chill out. Café del Mar. Coccoluto. Scarpa rossa. Pettinato. Molto pettinato. Non posso. Smorzo il volume dei Teletubbies. Accendo a palla i Limp Bizkit. My way. La ascolterò fino a che il pensiero non morirà. Ci passerò tutta la vita.

Messaggio in arrivo.

Leggere ora?

OK.

Dove è finito? Sei stato dichiarato Missing. Ti è dato ad Alone in the Dark?

(G)

Opzioni

Rispondi messaggio?

OK

Solo tre parole. Sole. Cuore. Amore.

I'll be back.

(Rob)

Sole. Manca. Tapparelle abbassate. Onimusha su PS2. Estate? Non pervenuta. Previsioni? La tempesta perfetta. Cuore. Grande. Sparpagliato come un gigantesco puzzle Clementoni. Mille pezzi. Odio i puzzle. Non riesco a finirli. Non riesco neanche a iniziarli. Aspetto che qualcuno venga a metterli a posto. Amore. Non pervenuta. Dovrebbe riempire il cuore. E invece lo spezza. Dovrebbe svuotare la testa. E invece la riempie. Mille cazzate. Sempre con la stessa firma sotto. Sono dentro a un livello misterioso. Un tunnel privo di ricariche salute. Spari. Spari. Ma il nemico non demorde. Si rigenera. Sempre con quella stessa faccia. Non riesci a vedere altro. Guardi ma non vedi. Vuoi essere quello che non sei. Ti trasformi in quello che non vuoi. Ti tradisci. Ti spari addosso. Una. Dieci. Cento. Mille volte. Perdi per strada tutto quello che ti ha fatto arrivare fin là. Ti rigeneri in un essere che non puoi guardare allo specchio. Parli con una lingua in prestito. Un sortilegio. Combatti. Una chitarra elettrica. Una batteria che pesta. I teletubbies. Devi combattere la scimmia. Chiudi a chiave la porta. Disabiliti gli SMS. Getti il cellulare. Cancelli l'e-mail. Eviti i forum. Non passa. La testa scoppia. Vuoi. Non devi. Puoi. Non vuoi. Non sai. Cambia la tua hit-parade. Elio. Jackson Browne. Battisti. Regina di cuori. Gemelli Diversi. Pooh. Pooh? Dammi solo un minuto. Lo vuoi. Un minuto come una spada. Un minuto per la tua scimmia emotiva. Il tunnel. Lungo. Nero. Lo vedete? Non penso più. Non sono più. Scelgo. Vado fino in fondo. Vado a toccare il fondo. Se perdo, perderò Rob. Tutto. Diciannove anni di perfetta e consapevole costruzione mentale. Ci provo. Prendo il minuto. Rischio. La chiamo.

Che diamine, sono o non sono il campione assoluto?

PLANET PLAYSTATION MENU

PLANET SPECIAL

Agenzia Viaggi PlayStation	12
Play... Everywhere!	20

PLANET GAME

World's Scariest Police Chases	24
Ralph Lupo All'attacco	28
Mat Hoffman's Pro BMX	50

PROVA PLANET

Roswell Conspiracies	54
Inspector Gadget: Gadget Crazy Maze	57

PRIMA IMPRESSIONE

Spiderman 2	58
-------------	----

IMPORT

Chrono Cross	60
--------------	----

CLASSIC

Tony Hawk's Pro Skater 2	64
Value Series	66

AREA SOLUZIONI

Alone in The Dark 4	72
---------------------	----

RUBRICHE

Posta & Pitonate	4
Planet News	8
Planet Cheat	68
Planet Hardware	70
I migliori giochi di Planet PlayStation	80



Ralph Lupo all'Attacco

Lupo o coyote il risultato non cambia: invece di pecore, rimediate un sacco di botte!



▲ Gran Turismo 3 A-Spec

È arrivato! Il Re di tutti i racing games approda sulla vostra PS2.

PLAY2 MAGAZINE MENU

PLAY2 REVIEW

Gran Turismo 3 A-Spec	34
Bloody Roar 3	38
Crazy Taxi	42

PLAY2 PREVIEW

Rune	46
------	----

RUBRICHE

The Watcher	45
Hot Mike	48



Play... Everywhere

Finalmente liberi dalla schiavitù della TV! Con schermo e batterie, la PlayStation diventa ancora di più una compagna inseparabile.



▲ Agenzia Viaggi PlayStation

Dove vai in vacanza?
I suggerimenti di
Pitone, ubriaco di sole
e PlayStation, per non
staccarsi mai dalla
Dea Grigia.

▼ **Mat Hoffman's Pro BMX**
Una bicicletta... non per una
scampagnata, ma per effettuare
le evoluzioni più spettacolari
della storia!



LEGENDA

S - su	↕	Q - quadrato	⬤
G - giù	↕	C - cerchio	⬤
Dx - destra	→	X - tasto x	⊗
Sx - sinistra	←	R1 - tasto funzione destra sopra	⬤
S1 - diagonale in alto a sinistra	↖	R2 - tasto funzione destra sotto	⬤
S2 - diagonale in basso a sinistra	↙	L1 - tasto funzione sinistra sopra	⬤
D1 - diagonale in alto a destra	↗	L2 - tasto funzione sinistra sotto	⬤
D2 - diagonale in basso a destra	↘	N - neutro, nessun tasto premuto	⬤
T - triangolo	▲		

ARCADE

AVVENTURA

AVVENTURA PUNTA E CLICCA

AZIONE

GIOCHI DI RUOLO

PICCHIADURO

PLATFORM

PUZZLE

RACING

SIMULAZIONI VARIE

SIMULAZIONE SPORTIVA

SPARATUTTO

STRATEGICI

Planet Voto

DA 0 A 40	Difficilmente vedrete su Planet PSX giochi così scarsi. Tenersi alla larga!
DA 41 A 60	Un titolo che prometteva bene ma che si è rivelato una grande delusione.
DA 61 A 70	È opportuno fare una lunga riflessione se acquistare il gioco o no.
DA 71 A 80	Un titolo che vale decisamente la pena di prendere in considerazione.
DA 81 A 90	Cominciamo ad avvicinarci al top. Acquisto caldamente consigliato.
DA 91 A 100	Siamo in Paradiso, meglio di così non è possibile!



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Publicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.796 del
18/11/1998

Publisher:



Via Frua, 15
20146 Milano
Tel: 02/4854541
Fax 02/48545466

Direttore: Roy Zinsenheim

Managing Editor: Claudio Somazzi

Publishing Editor: Walter Minucci

LA RIVISTA PER
CHI GIOCA
PLAYSTATION
PSONE - PS2



Chief Editor: Roy Zinsenheim

Senior Editor: Walter Minucci

Art Director: Cristian Ghezzi

Art Team: Roberta Grugnale, Paola Lagala,
Ivan Piazza, Roberto Riccardo

Team Editoriale: Laura Colombo,
Dario De Leonardis, Alfredo Delmonaco,
Luca Di Bella, Massimo Losa, Marco Magni,
Giampaolo Moraschi, Christian Pettini,
Matteo Pozzi, Lucio Prosperi, Alessandro
'Pitone' Seccafieno, Stefano Vanini

Impianti Prestampa: Grafotitoli & Bassoli
via G. Carducci, 221 - Sesto San Giovanni (Mi)

Stampa: A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14
Cinisello Balsamo (MI)

Distribuzione per l'Italia:
R.C.S. Diffusione S.p.A. - via Rizzoli 2
20132 Milano - Tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549
del 28/12/95

Concessionaria Pubblicità:
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Quaranta, 29 - 20141 MILANO -
Tel: 02/579621 r.a. - fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini

ISSN 1122-1313

© Media Group s.r.l.

Per informazioni, richiesta cheats,
consigli e tutto il resto scrivete a...

- Fax: 02/48545466

- E-mail: playstation@planet.it

- Internet: www.gamearena.it

Le piton@te

A CURA DI Alessandro 'Pitone' Seccafieno

3, 2, 1... CONTATTO!



aldo... afa... sudore... Avete presente un redattore? Immagine orrida, lo so... Provate a pensarlo a 40° (di calore, ovviamente: a cosa stavate pensando, pervertiti!): brutto, sudato, nervoso... Immagine torrida, lo so. Ma che volete farci? Noi si fa il lavoro più bello del mondo (dopo il pomodoro), e quindi si supera anche questo. È estate e, come d'abitudine, i nostri neuroni se ne vanno in vacanza; in realtà, l'estate non c'entra niente: quell'abitudine i nostri neuroni ce l'hanno per quattro stagioni. Alcune delle lettere che vedete pubblicate non sono propriamente recenti; questo

perché si vanno ad accavallare nel corso del tempo e alcune, inevitabilmente, ritardano. Per questo motivo, e per atti di pura autocelebrazione, è stata aperta nel Forum di Game Arena una sezione interamente a me dedicata: Pitone Onlàn! In questo forum potrete chiedermi tutto quello che volete; quasi tutto, o cose a cui posso comunque rispondere senza vedermi arrivare la Polizia in casa! Il vantaggio, rispetto alle Pitonate, è che la risposta arriva quasi in tempo reale o comunque con uno scarto di un paio di giorni al massimo. Il rovescio della medaglia è che non vedrete comparire il vostro nome sulla rubrica più prestigiosa che giornale abbia mai visto!

GAME COMMUNITY FORUMS
Pitone onlàn

Pitone onlàn
(moderato da aldo)

Profilo Utente | Registrazione | FAQ | Ricerca

Mostra gli argomenti degli ultimi 5 giorni

Nuovi Argomenti: Tutti gli utenti registrati possono inserire nuovi argomenti in questo forum.
Risposte: Tutti gli utenti registrati possono postare risposte in questo forum.

Argomento	Autore dell'argomento	Risposte	Ultimo messaggio
GRUPPO ARABICO IN	murdoc	2	25-06-2001 17:10
SALVARE IL LIBRO	pitone	58	25-06-2001 15:42
BIBLIOTECA	pikone2	17	25-06-2001 13:53
IL PRESENTO	Parico	2	24-06-2001 12:15
LA CINA	Arshamor	24	22-06-2001 15:02
SARCO	Parico	17	22-06-2001 14:56
PITONE	JollyRulez	1	22-06-2001 09:53
QUESTA È LA DATA DELLA PUBBLICAZIONE DI PITONE E PITONE	pitone	3	20-06-2001 17:27

Tutte le date sono espresse in giorno/mese/anno.

Val a: Pitone onlàn

IL DUBBIO - MEGLIO UNA MARTELLATA SUL PIEDE O SULLA MANO?



iao!
Sono Carlo da Napoli. Sto giocando ad Alone in the Dark 4 e sono arrivato in biblioteca dove non riesco a risolvere l'enigma dei libri. Potete aiutarmi? Inoltre, vorrei sapere se il gioco in oggetto uscirà anche in versione italiana. Grazie!
AH! Dimenticavo: gli acquisti caldeggiati dal vostro giornale si sono sempre rivelati azzeccati!
Ciao da Carlo

Ciao, Carlo da Napoli.
Non ci crederai, ma anch'io, ogni volta che arrivo in biblioteca, mi trovo di

fronte a numerosi enigmi. Che libro scegliere, dannazione?! Sono sempre indeciso tra il Pendolo di Foucault e il Capitale! E quando ben mi sono deciso, capita che passo di fronte a Guerra e Pace e ricado nel dubbio! L'enigma dei libri è sempre... un enigma! Ok, dicevamo... ma cosa c'entra Alone in the Dark? Comunque, l'unica versione che troverete è quella che c'è ora in commercio. Dire che i nostri consigli sono sempre stati utili è uno dei più bei complimenti che si possano fare. Grazie!



MISTERIOSO CALO DI FORMA DEI CALCIATORI - L'OMBRA DEL DOPING SI ALLUNGA SULLA PLAYSTATION!



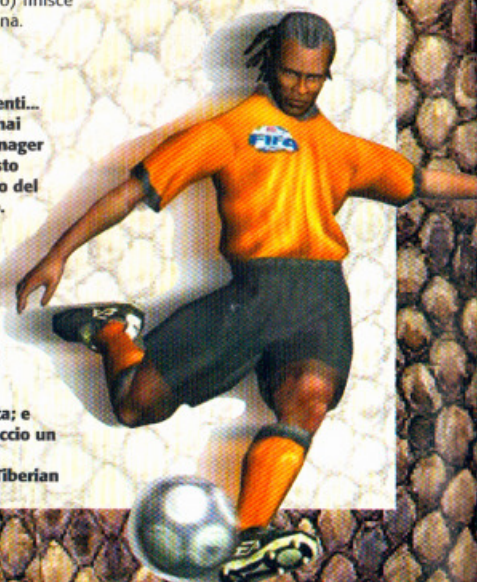
impaticissimi ragazzacci della redazione di Planet PlayStation, voglio complimentarmi con voi per l'ottima cura della rivista che trovo oltretutto conveniente anche sotto l'aspetto economico. Sono un trentaduenne che, se dovesse morire, non avrebbe tempo perché deve giocare (possibilmente in compagnia) a ISS 2. Oltre al suddetto titolo sono un noioso amatore di titoli manageriali e strategici; e questo è il punto. Ho appena acquistato (e non chiedetemi come) il nuovo gioco manageriale della Codemasters. Tale gioco mi rende nervoso come un filo di ferro spinato, perché puntualmente, dopo poche partite, il livello tecnico dei singoli campioni decrementa fino a scomparire, che a confronto il calciatore brasiliano "joco poco ma joco" sembra Pelé. Le ho provate tutte. Adesso tocca a voi. Vi prego. Altrimenti lo spacco in tanti di quei pezzi, che si vedranno gli atomi, uno a uno.

PS.
Inoltre, pure alla prima partita, pure se giochi contro il Barbiana, utilizzando la Lazio (senza urtare la suscettibilità di alcuno) finisce pure che vinca il Barbiana. Salutisssssimi
OryKap

Bypassiamo i complimenti... Vorrei chiederti COME hai acquistato Football Manager Campionato 2001: questo dovrebbe essere il titolo del gioco che hai comprato. Sta riscuotendo un discreto successo, sai? La mia domanda è obbligatoria, visto che sappiamo di alcune 'protezioni' particolari che coprono alcuni giochi, impedendone la masterizzazione corretta; e vorrei ben vedere! Ti faccio un esempio: la Westwood. Command & Conquer: Tiberian

Sun, se provavi a masterizzarlo, ti diceva che il disco di destinazione era troppo piccolo per i dati da importare. Questo ovviamente non era vero, ma un piccolo programmino faceva in modo che questo rendesse impossibile la masterizzazione. Con Red Alert 2, hanno fatto una cosa ancora più bella. Ti lasciano masterizzare il gioco apparentemente senza problemi, ti inizi a giocare e dopo DUE MINUTI di partita, tutte le strutture che hai costruito esplodono e compare una scritta che ti apostrofa come pirata! Ovviamente il gioco diventa poi inutilizzabile. Prima che tu te lo chieda: queste sono notizie che abbiamo perché le software house stesse ce le notificano. Sapendo questo, ignorando l'origine della tua copia del gioco, incrociando i dati, potremmo a buona ragione credere che sotto ci sia qualcosa?

PS
Il fatto che ti piacciono i giochi di tipo manageriale è un problema piuttosto diffuso, ma si può guarire. So di gente che dopo una cura a base di Wip3out e Tony Hawk è rinvagita del tutto e ora usa i giochi manageriali come sottobicchieri.



Carabattole, sghignazzate ed effluvi terreni del mondo PlayStation

SILENZIOSI COME UNA RANA - I NUOVI DINAMITARDI HANNO GROSSISSIME BOMBE!



aro Pitone, sono un tuo fedelissimo dal primo numero di Planet PlayStation (grande rivista!). Ho giocato Medal

of Honor underground (lo scrivo minuscolo non per errore), e posso dire che questo sequel non rispecchia certamente le aspettative che tutti ci eravamo fatti. Il primo MOH è stato senza ombra di dubbio migliore di questo; quei cani che ballano veramente non si possono vedere! Questo è indice di mancanza di idee e poca lucidità da parte di chi programma! Non ti chiedo un parere visto che nel numero di Marzo sei stato abbastanza esplicito, ma tu pensi che sia veramente DOVEROSO fare un sequel con i risultati che tutti abbiamo visto, invece di concentrarsi e fare uscire un gioco con la G maiuscola? Vorrei sapere cosa ne pensi di Silent Bomber, che io trovo buono (tipo Apocalypse, ma non a quel livello) e se sai nulla di una versione italiana di Galerians. Ti sarei molto grato per una tua risposta, se me la pubblichi su Planet è ancora meglio! Ciao P.tor.

AH! Ptor, il figlio di Cmer... Quello della tribù di Star! Non eri anche quello che poteva leggere nel futuro, nel passato e anche nel congiuntivo? Direi che di Underground ne abbiamo parlato abbastanza, no? Un uomo molto saggio mi ha detto che per parlare male di una cosa, la prima cosa da fare è non parlarne. Chiudiamo il capitolo e morta lì,

anche perché sia la DreamWorks che la Electronic Arts hanno moltissime altre frecce al loro arco (sia per PSX che per PS2), quindi non mi sembra neanche giusto demonizzare così Underground. È andata male... chiuso! Silent Bomber, eh? Beh, se hai letto la recensione che ho scritto, avrai certamente visto quanto ne ero entusiasta. Anche a me è piaciuto tantissimo Apocalypse (te lo ricordi



sul primo numero? L'ho recensito io, anche se non c'era la firma...), ma Silent Bomber ha in più questa cosa della personalizzazione delle armi che mi manda in manicomio! Troppo fico... Per Galerians, purtroppo, dovrei accontentarti della versione in lingua originale. Pensi di farcela?

DRACULA-A?? MA ALLORA... IL VAMPIRO È FEMMINA!



iao! Mi chiamo Cristina e ti scrivo per chiederti un aiuto. Sto attualmente giocando con Dracula e

NON È il modo migliore di farsi degli amici. Ti suggerisco di tornare in camera da letto e aprire il baule. Dentro dovresti trovare un quadro e alcuni libri che dovresti esaminare; lo so, magari



il problema è che sono praticamente ferma all'interno del castello. Ho preso la palla di legno (poi trasformata in cristallo), un guanto di un'armatura e infine un coltello nascosto in una stanza segreta. Insomma, continuo a gironzolare nella biblioteca (quella con il mappamondo al centro della stanza) e non riesco a combinare nulla. Beh, spero possiate aiutarmi. Grazie e ciao! Cristina.

Io sono attanagliato dal terrificante dubbio che alcuni dei miei lettori si spaccino per femmine ben sapendo della mia cavalleresca inclinazione nell'aiutare le donzelle in difficoltà! Ho come l'impressione che qualcuno se ne approfitti, non so... Dracula, eh? TSK! Uno dei giochi preferiti di Alfredo 'Lama di Rasoio' Delmonaco, il redattore più vampirico che redazione abbia mai avuto... Non per altro: la sua somiglianza con il Nosferatu del '39 di Murnau è impressionante! (vedere per credere: è quello a destra...) Comunque, cara Cristina, gironzolare in biblioteca con un guanto di ferro e un coltellaccio

sei stata sotto esame finora e non ti passa neanche per l'anticamera della biblioteca del cervello di studiare, ma tant'è... Nel baule c'è anche un ingranaggio: prendilo che non si sa mai; dovessi incontrare un ingegnere per strada, affannato e affaticato, che cerca un ingranaggio... tu ce l'hai! Immagina la sua faccia! Attacca il quadro in alto, sulla parete opposta al camino, e rimetti la sfera di cristallo al suo posto che Yvanna, la maga in topless, potrebbe prendersela a male! Osserva quindi i tre simboli e vai a cercarli sulle carte che sono nel cassetto del tavolino (esaminale stando con le spalle al camino, così ti scaldi anche il didietro). Se guardi bene dovresti trovare anche la patente vicino alla frutta... Esamina quindi la ruota sopra al camino e comincia a contare i simboli in senso orario: premi i tasti 4-9-5. Si apre un passaggio segreto... A questo punto il mio consiglio è di trovarti un assistente che tenga una candela e, nel caso, faccia leva col suo corpo accioccché il passaggio non si chiuda. Se pensi di aver capito, rimetti a posto la candela.

DOPO IL GIANDUIA UNA NUOVA RISORSA - I VIDEOGIOCHI PORNO DI TORINO



eee, amici miei!
Bell'inizio, non trovate?
Come va? Spero bene:
volevo dirvi che siete
fantastici! Ho alcune
domande da farvi:

- 1) C'è in previsione un Syphon Filter 3? (vi prego ditemi di sì)
 - 2) Quando uscirà la Xbox?
 - 3) Sarà davvero più potente del Principe Nero?
 - 4) Perché non vedo recensioni di videogames pornografici? Ne esistono, perché io ci sto giocando!
 - 5) Potrei avere delle cheat di C-12?
 - 6) Avevate detto di fare una bella foto di gruppo, ma io non ne ho viste. Perché?
- Io ho concluso, spero di avere una risposta!
CIAO
Alberto da Torino

Ciao Alberto.
Com'è Torino? Calda, eh?! Beh, deve esserlo veramente tanto per darti alla testa in questa maniera! Ma dico... SONO DOMANDE DA FARSI?? Videogiochi pornografici?!? Prima che qualcuno si faccia venire qualche dubbio: NON ESISTE NESSUN GIOCO PORNOGRAFICO PER PLAYSTATION. Su nessun formato né supporto esiste qualcosa che possa offendere la cosiddetta 'morale comune', per nessuna console. Beh, certo, hanno fatto il gioco dei Teletubbies e Attack of the Saucer men, ma quello è un altro discorso.... Andiamo per ordine:

- 1) Sì
- 2) Le previsioni la danno per Natale 2001 (quello che arriva) in America e marzo per i territori PAL. Non essendo ancora stato ufficializzato nulla, ci riserviamo il diritto di dare queste date per 'probabili', ma non sicure.
- 3) Se con 'essere più potente' intendi identificare le caratteristiche tecniche, allora sì, Xbox è effettivamente più potente della PS2: processore, memoria, audio... tutto potenziato. Però la Pirelli mi insegna che la potenza è niente senza controllo e soprattutto senza giochi. Personalmente, credo che Xbox sia una buona macchina con ottimi sviluppatori al lavoro sui giochi a essa dedicati e un grosso margine di miglioramento. Bisognerà vedere se Microsoft si concentrerà più nel far crescere la sua console o nel cercare di contrastare la PS2.
- 4) ... e arriviamo al punto. Io non voglio farti né da genitore né da professore, né so quanti anni tu abbia. Però so che NON ESISTONO videogiochi pornografici per la PlayStation. Non che siano legali, almeno. La PlayStation è una console per home entertainment e in questo target sono compresi i bambini che NON devono avere

accesso incontrollato a questo tipo di materiale.

Quelli di cui parli non sono propriamente giochi, ma semplici filmati compressi in modo che possano essere letti dal chip della PlayStation. E ovviamente sono masterizzati, visto che Sony non ne autorizzerebbe mai la pubblicazione. Sono quindi... dai, prova a dirlo con me.... il-le-ga-li! Bravo! E comunque, accetta un consiglio: la pornografia lascia stare. Almeno su PlayStation. COMUNQUE, nel caso così non fosse e tu volessi a tutti i costi smentirmi, potresti inviarcene una copia in redazione in modo che noi si possa analizzare più a fondo questa piaga che affligge il mondo dei videogiochi; avrai capito che parlo

della polvere che si deposita sui dischi! I miei colleghi hanno comunque una loro opinione sul perché non recensiamo quei 'giochi': Lucio 'Luxmania' Prosperi: "Non li recensiamo perché dopo averci giocato siamo troppo stanchi per scrivere".

Stefano 'Sogliola' Vanini: "Non li recensiamo perché chi li produce non ha i PR che ce li inviano per poi testarli".

Luca 'Conte' Di Bella: "VOI non li avete mai recensiti! Io, nel privato, in gran segreto, dirigo un giornale che testa ESCLUSIVAMENTE quel tipo di giochi..."

6) No, le cheat non le puoi avere. Non per cattiveria, ma perché siamo cattivi. (Ti meriteresti che io finisca la frase qui, ma sono troppo buono... Le

cheat non ci sono, esistono solo indicazioni su come sconfiggere i nemici; in pratica, la soluzione che trovi su questo numero).

7) Una foto di gruppo? Abbiamo quelle dell'orgia sabbatica post-Futur Show, ma non penso che me le lasceranno pubblicare. Hey, ma che razza di perverso sei?! Comunque, pubblico qui a lato la foto di gruppo della redazione di Planet PlayStation subito dopo la faticaccia del Futur Show. Ti giuro che eravamo cotti!



MAMME, ATTENTE: IL PULCINO DI 120 KG CHE ALLEVA VOSTRO FIGLIO POTREBBE NON ESSERE BEN INTENZIONATO!



ve,
o mondo di Planet PlayStation, sono un ragazzo 14enne che da ben cinque anni (quando la PSX costava 470.000 lire!) gioca a questa fantastica console! Chi può dimenticarsi l'era di Battle Arena Toshinden 2! Ore e ore a fare sfide coi miei fratelli... Comunque, mando questa mail perché è la prima volta che leggo Planet PlayStation (il numero di giugno) e ne sono rimasto veramente estasiato, complimenti a tutti! Avrei delle domande da farti, caro Pitone: io ho finito Legend of Legaia e lo sto rifacendo perché penso sia il GDR più bello a cui abbia mai giocato insieme a Legend of Dragoon e Final Fantasy VII - Final Fantasy VI e Chrono Trigger per SNES. Tu cosa ne pensi? E dimmi in ordine fra quelli che ho nominato quale secondo te è il più bello. Legaia con le sue tecniche di combattimento e i Ra-seru è bellissimo, trasformarsi in dragone è un'esperienza unica, usare i Summon e allevare Chocobo... beh, non è una cosa di tutti i giorni, non credi anche tu? Dimmi se per caso faranno altri Legend of Legaia



oppure Legend of Dragoon perché, ripeto, sono fantastici! Consigliami altri GDR, possibilmente in lingua italiana, sicuramente avrai capito che genere mi piace...
Un saluto dal tuo nuovo fan!
CVA!

MacLeod, highlander

Heilà, highlander!
Ti sentirai solo, immagino... Se la memoria non mi inganna, infatti, dovrei essere rimasto solo tu... Vitaccia quella dell'outcast, eh!? Su, fatti forza: vedrai che col whisky delle tue parti passa tutto!
Veniamo a noi... Tu vorresti una mia personale classifica tra Final Fantasy VI, VII, Chrono Trigger, Legend of Legaia e Legend of Dragoon. Bella domanda! Dunque, al primo posto senz'altro Frankenstein Jr. di Mel Brooks; al secondo posto l'Haagen Daas caramellato. In terza posizione direi il Negroni, quarto dormire fino a tardi la mattina e quinto le donne. Soddisfatto della mia classifica personale di gusti?

Ochéi, ho scherzato un po', ma bonariamente, solo perché sei nuovo. Infatti, se mi conoscessi, sapresti che non sopporto i GDR in nessuna loro forma. Riconosco loro certi valori e certi meriti, sia tecnici che di impatto sociale, ma non me ne metto in mano uno perché ci faccio freestyle come col frisbee! Beh, uno che mi è piaciuto un po' (non mi ha entusiasmato, mi è SOLO piaciuto un po') è Vagrant Story, che è anche il titolo che consiglio a te, benché non sia in italiano...

Sono d'accordo con te nel dire che trasformarsi in dragone è un'esperienza unica! MOLTO unica, anche se non si può dire. Certo, anche i Ra-Seru sono bellissimi e allevare Chocobo... beh, allevare Chocobo... chi non ha mai sognato di allevare un Chocobo!? Pensa che persino mia sorella l'altro giorno mi ha chiesto di andare a comperare il mangime per il suo chocobo che tiene in giardino... Trenta chili tra di polpa di manzo e trippa d'orso! Mangia come un cardellino, quella bestia! Senti, dimmi la verità, ma tu... quanti Summon usi al giorno? Da come hai scritto, mi sa che te ne sei fatto uno di troppo!

SALUTI EXPRESS



Un piccolo spazio, un piccolo angolo di Mondo Rettile per qualche saluto express.

Innanzitutto un grazie grande come una Goteki ad **Andrea Bizzozzero** che mi ha fornito alcuni wallpaper di Wipeout Fusion assolutamente inediti che ora campeggiano sul mio PC. Che gli dei te ne rendano merito e che la tua AG-System possa sempre filare veloce sui tracciati di tutto il mondo!

Un grosso saluto va a Valentina che scrive da La Spezia. In realtà non c'era niente da pubblicare, ma visto che ci ha fatto un sacco di complimenti e che si tratta di una signorina... E noi abbiamo il debole per le signorine... CIAO VALENTINA!

Placido merita un plauso per le informazioni che ci ha mandato sullo schermo portatile PSOne - Hey, ti si vede anche sui forum... Un "Ciao!" anche a **Marco Grimaldi** che ci segue costantemente: ho saputo che leggi sempre anche la posta, quindi ho pensato di farti un saluto da qui...

buttare su Final Fantasy 9. Assicurati però che nell'impatto tu riesca a rompere almeno tre CD su quattro!

Saluti anche a **Elisa**, ventiquattrenne di Torino che, secondo i miei calcoli, dovrebbe essere la stessa che bazzica i Forum di Game Arena. In tal caso, sappiate che è la mia futura sposa, che ha invitato tutti e seimila gli iscritti al forum al nostro matrimonio e che alla cerimonia si consumerà Risotto ai Funghi Strani e Space Salad! Lei ha scritto una lunghissima (e assolutamente coerente) lettera sulla violenza nei videogiochi, lettera che per motivi di spazio non riusciamo a pubblicare e che tagliare sarebbe un delitto; senza contare che se ne perderebbe il senso. Hey, Ely, ti abbiamo sentito!

Stesso discorso per il paesano **Piero 'Grande Bradipo' Carlucci** da Teramo con furore - uè, parò!... Discorso a parte, invece, per **Nicola F.** da Napoli. Cioè: a lui un sacco di saluti e ringraziamenti per le lettere, ma la sua ragazza... Riporto quanto allegato alla sua



Marco 'Proud to be PS-addicted' e **Andrea 'Andrew Oliva'** sono due musicisti appassionati di PlayStation... Beh, per qualcuno Andrew è anche più che un semplice musicista... Con la speranza che le nostre strade si incrocino ancora... CIAO! A **Giovanni 'Scioscia' Serri**: il link si effettua collegando due PlayStation con l'apposito cavo. Ogni PSX deve essere collegata a un televisore. In dipendenza dal tipo di gioco, il link si può effettuare in due momenti diversi. Per Duke Nukem, per esempio, bisognava accendere le console CONTEMPORANEAMENTE, mentre per Wipeout 2097 bastava attivare l'opzione apposita. Sufficiente? Un ciao a **Gigi** che vuole sapere qualcosa sul prossimo GDR da comperare. Testuali parole: "Mi butto su FF9 o c'è di meglio in giro?" Nono, direi che ti DEVI

lettera: "PS - Ha detto la mia ragazza che tu cerchi di fare lo spiritoso, ma non ci riesci ("non è nel tuo stile") e quindi risulti antipatico. Perdonala, lei non legge mai Planet, ha letto solo il botta e risposta alla mia lettera. Non chiederle sue foto, non le avrai mai!" OK, perdonata. Ma le sue foto quando ce le mandi? Per finire, rispondo a **Roberto 'Zeiram' Mincione** che mi chiede qualcosa a proposito di una guida ai picchiaduro. Dunque, pubblicarla sul giornale richiederebbe troppo spazio. Ti consiglio un agile volumetto da noi edito e scritto dal redattore che ha più peso nei nostri uffici, Stefano 'Sogliola' Vanini. La trovi nelle edicole o nelle librerie più fornite e 'moderne'. Per agevolarti, ti pubblico di fianco la copertina del libro in questione. Ciao e grazie!

GLI STRUMENTI DI TORTURA NELLA STORIA, CAPITOLO I: L'INFRADITO!



ai nessuno riuscirà a concepire uno strumento di tortura più atroce di questo!

La Ruota? Un gioco da ragazzi! La Sella delle Streghe?

Una passeggiata! La Vergine di Ferro? Un ottimo gruppo heavy metal! Ma l'**Infradito**... Neanche l'Inquisizione è mai riuscita a inventare qualcosa di così tremendo! Non a caso arriva dal quella parte del mondo piena di perversi e perversiti che è l'Oriente. Quale popolazione avrebbe potuto inventare un gioco che si chiama **Popolocrisis Mongatari IV o Sponge Bob Square Pants and the Lost Spatula?**

Ebbene, un lettore misterioso (URBN, mi sembra) mi invia tramite email questa terrificante foto, probabilmente presa da un reportage di Amnesty International, che ritrae un povero piede intrappolato in questo strumento terrificante, peggio ancora dello Stivalletto Malese...

Lettore misterioso, ti prego, noi siamo brave persone. Non ci meritiamo tanto. Se ti sei



sentito offeso per qualcosa che abbiamo scritto, ti prego di dircelo e saremo felicissimi di ritrattare. Ma ti prego... BASTA! È INSOPPORTABILE! BASTA, TI PREGO...!

LA PIÙ AMATA DAI GAMERS - C'È UNA VINCITRICE



Si è concluso su Game Arena il torneo che avrebbe dovuto decretare chi, tra le ragazze del Babe-O-Rama, è la preferita dai gamers.

Diciamo subito che la vincitrice è stata **Victoria Silvstedt**, ex Playmate, ora coniglietta di Game Arena. Le premesse non la davano certo come una delle finaliste, nonostante abbia tutte le carte in regola per vincere un week-end col sottoscritto!

Dopo quasi un mese di lotta Victoria si è imposta brutalmente su **Angelina Jolie** con più di ottomila voti! Il percorso è stato lungo e irto di ostacoli per Victoria sin dalle prime battute: pensate che negli ottavi di finale si è dovuta scontrare con

nientepopodimenoché **Cori Nadine!** Ma le slide più dure Victoria le ha dovute affrontare proprio alla fine, quando ha incontrato una delle due favorite per il titolo, sua maestà **Buffy Tyler!** Superato questo scoglio, Victoria ne ha incontrato uno ancora più grosso, per quanto incredibile possa sembrare, cioè l'altra grande favorita del torneo: la temibile **Alley Baggett!**

Liberatasi senza grosse difficoltà anche di lei, la finale è stata una passeggiata di salute per la bionda svedese. Pur essendo nel cuore di tutti i gamer, Angelina non è riuscita a imporsi neanche per un breve periodo, rimanendo sempre sotto di circa 2000 voti. Signori, un grosso applauso per **Victoria Silvstedt!**

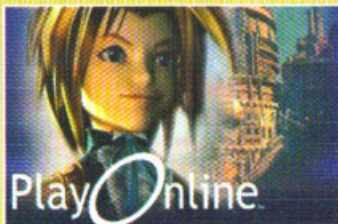


Nome: Victoria Silvstedt
Nazionalità: svedese
Luogo di nascita: Skelleftea, Svezia
Data di nascita: 19 settembre 1974
Altezza: 182 cm
Capelli: biondi
Occhi: blu
Hobby: sci, equitazione
Note: Victoria ha vinto il titolo di Miss Svezia nel 1993 e ha anche partecipato all'elezione di Miss Mondo. Miss Dicembre 1996 e Playmate dell'anno 1997, è apparsa in numerosissime trasmissioni, da **Melrose Place** a **MTV Real World**, da **Buona Domenica** al **Maurizio Costanzo** Sciò. E anche in **Body Guards** dei Vanzina, ma lei probabilmente non lo sapeva...

DETTAGLI SULL'ACCORDO SQUARE- NAMCO-ENYX

Genere: Accordo
Casa: Square, Namco, Enyx... vi basta?
Data di uscita: 2002

Tre delle più importanti software house nipponiche, tempo fa, diffusero le informazioni circa il loro nuovo accordo. Questa triplice intesa cominciò con lo **scambio di azioni** fra le tre compagnie (ciascuna, in cambio del proprio 10%, riceveva il 5% delle altre due). Oggi conosciamo nuovi dettagli circa gli scopi di questa collaborazione. Il progetto delle tre è teso allo sviluppo del **gioco on-line**, sfruttando **PlayOnline**, il canale già esistente di **Square**. **Enyx** utilizzerà POL per i suoi giochi, mentre **Namco** si avvarrà della stessa struttura per estendere al mercato coin-op la diffusione del gioco tramite rete, e per una integrazione fra questo mercato e quello domestico. Inoltre il triplice asse non esclude partnership con **Sony** e **NTT Communications**, che si stanno spostando nella medesima direzione. Il supporto della rete, potenziato da queste relazioni, potrà servire per progetti congiunti (dei quali nulla si sa, a tutt'oggi) ma anche per le applicazioni sviluppate da ognuna delle tre singole software house: probabilmente Enyx sfrutterà PlayOnline per un episodio della serie di **Dragon Quest**, mentre è quasi sicuro che Namco fattualizzerà il supporto on-line fornito dal canale per il **Vampire Night** che sta sviluppando in partnership con Sega. E a oggi escluso, però, che l'accordo possa portare allo sviluppo congiunto di veri e propri giochi, o anche allo sfruttamento comune di marchi appartenenti a una sola delle compagnie legate da questo accordo.



A CURA DI CHRISTIAN PETTINI

Calmi: rilassatevi, mettetevi all'ombra della vostra Play e fate girare il disco... È estate, finalmente, ma le novità non mancano: una 'trimurti' per il gioco on-line, la nostra Angelina-Lara che va alla grandissima, un altro Dance Dance per i cubisti vacanzieri e... "Che cce frega de 'sto cardo, noi c'avemo Totti go', Totti go'!!!"

UN NUOVO TESTIMONIAL PER FIFA!

Genere: Testimonialanza
Casa: casa Totti
Data di uscita: verso Natale
In effetti non ci preoccupiamo di divi che uscirà un nuovo episodio della serie di **FIFA**, perché tanto è ovvio... E non ci curiamo neppure di divi quali miglionie verranno apportate: per saperle, basta che vi leggete quanto abbiamo detto negli anni passati... L'unica vera notizia riguarda il calciatore scelto come testimonial. Si tratta del neo campione d'Italia **Francesco Totti**. È Paola Vitali (direttore marketing EA per l'Italia) che ha commentato l'accordo

raggiunto con il calciatore, dicendosi entusiasta della scelta di un testimonial le cui capacità e qualità "... interpretano appieno lo spirito di **FIFA 2002**, rispecchiando al meglio quelle stesse componenti che, da anni, regalano emozione e divertimento a milioni di appassionati del nostro gioco di calcio". Da parte sua, il buon Francesco si è dichiarato entusiasta e fiero di questo accordo: "Da sempre sono un appassionato giocatore della serie FIFA. Sono molto contento di essere il testimonial della prossima edizione: credo che sia sempre



bello partecipare a qualcosa che ti piace davvero. Non vedo l'ora di sfidare gli amici a FIFA 2002. Essere stato scelto dalla Società numero uno al mondo in questo settore e collaborare con un partner della FIFA mi rende ancora più felice". Certamente meglio del collega **Vieri** che due anni fa, rispondendo a domande circa questa scelta, ha allarmato tutti affermando di non aver nemmeno visto il gioco di cui era testimonial...

DANCE DANCE REVOLUTION... IN GIAPPONE SONO ALLA RELEASE 5!!!

Genere: Rhythm game

Casa: Konami

Data di uscita: 20 Settembre

Ci ha messo quasi tre anni ad arrivare qui da noi... stiamo parlando di **Dance Dance Revolution**, noto in Europa con il nome di **Dancing Stage Euromix**. Lì in Giappone la dinamica

danzereccia va che è una bellezza... ehm... bellezza. Qui da noi, invece, il ritardo indica che gli importatori non hanno fiducia nel successo dei titoli. Mentre, in Giappone, siamo alla release **cinque**, dico cinque, non so se mi spiego bene! Le feature garantite da questa quinta edizione

sono immaginabili: nuove **canzoni** (l'elenco dei brani si avvantaggia della nuova collaborazione con la **EMI**), il **diet mode**, la compatibilità piena fra i salvataggi effettuati sulle memory card dai coin-op e quelli effettuati a casa. In uscita il venti settembre. In Giappone, mica qui da noi...

NUOVI DUAL SHOCK PER PSONE

Genere: hardware. Dual shock, per la precisione

Casa: Sony

Data di uscita: 23 Agosto in Giappone

I promessi nuovi controller per PSOne stanno per arrivare. Toccheranno il suolo giapponese il 23 Agosto. Non si tratta di niente di rivoluzionario: sono normali controller disponibili per PSOne in nuove (e

fiche, in effetti) **colorazioni**, queste: **Emerald, Island Blue, Crimson Red e nero trasparente**. Insieme, usciranno anche le nuove Memory Card, riproduttori i medesimi colori. Onestamente io, come consumatore, mi sento un pò preso per i fondelli: è pur sempre un Dual Shock... io li odio i prodotti 'fichissimi' e irrinunciabili dietro i quali vengono mascherati i 'bisogni indotti', e questa

nuova fuffa mi manda proprio in bestia. Differiscono dalle precedenti versioni (obsolete, secondo la stoffata macchina consumistica) per le colorazioni e per la forma **deformed** del connettore alla PSOne, non più vecchia ma modernamente stondata, come la moda PSOne impone al popolo buo. Perdonate la sfuriata, accontentatevi del fatto di cronaca ma, se vi pare, rifletteteci un po'...

SCOOBY SCOOBY DOO!!

Genere: Gioco per ragazzi

Casa: THQ (rabbriadiamo...)

Data di uscita: TBA

Uno dei pochi cartoon che ancora, fra platform e racing, non era diventato un videogame, sta per arrivare sotto forma, appunto, di videogioco... Stiamo parlando di **Scoby Doo**, il cagnone grosso e buono nato dalla mente di Hanna & Barbera (che, a

dispetto dei nomi, sono due uomini). Si tratta di un **arcade** composto da **diciotto livelli** durante i quali, interpretando appunto il cagnone, dovremo risolvere il problema del virus **Phantom Virus** che ha messo a soqquadro l'università. Come li capisco. E li invidio! Beati gli



americani: alla Sapienza non c'è nemmeno un cane che risolva ben minori problemi... Il gioco è indirizzato comunque verso un pubblico infantile; ma la grafica e il fascino di **Scoby Doo** probabilmente riusciranno a coinvolgere anche i bambinoni come me.

TOMB RAIDER: UN SUCCESSONE... PURE IN SALA!

Genere: cinematogra... fico

Casa: Paramount Pictures

Data di uscita: 27 Luglio

In U.S.A. è un successone! Stiamo parlando di **Tomb Raider**... ma non il gioco, bensì il film! Nella prima settimana ha incassato quasi **cinquanta milioni di dollari**, battendo i film della Disney. Visto il successo, pare già certo che avremo altre due puntate - almeno! - per le quali l'accordo con **Angelina Jolie**, l'interprete di Lara, sembrerebbe stato già raggiunto. Il film è importante anche perché segna una decisa inversione: dai tie-in (ovvero dai film che diventano videogiochi)



finalmente assistiamo a un passaggio inverso deciso e convincente - altro che i filmacci di Mario, Mortal Kombat e Street Fighter! Il successo del film ha anche portato una serie più o meno prevedibile di **gadgets**, fra i quali senza dubbio spicca la versione tombraderiana di una celebre bevanda, la **Lucozade**, già

vicina al mondo dei videogiochi perché sponsor di **Superfrog** (per Amiga, dai Team 17, sette anni fa...) e prontamente ribattezzata 'Larazade', in edizione speciale per il film. Gli americani sono proprio matti in cappella... Aspettiamo il **27 luglio**, la data (per ora) in cui il film dovrebbe arrivare qui in Europa!

THE ITALIAN JOB

Genere: driving alla Driver

Casa: Pixelogic

Data di uscita: a settembre, al ritorno dalle vacanze



C'è stato un film, nel 1969, con Michael Caine, in cui si narrava di un carico di lingotti d'oro da rubare durante le fasi di trasporto. Il film, diretto da **Troy Kennedy Martin**, che io non ho veduto, pare contenga alcune fra le più belle immagini di inseguimenti e di corse in macchina... Mah, forse chi ha detto questo NON ha visto **Bullit**, **Due vite in gioco**, **Vivere e morire a Los Angeles**... E soprattutto, ha una idea poco chiara di noi italiani. Il 'lavoro italiano' del titolo sarebbe il furto? Io odio il solito modo di vedere noi poveri abitanti dell'Italia stivale che hanno gli stranieri: un tempo ce la cavavamo con pizza spaghetti e mandolino, adesso siamo sinonimi di mafiosi, calciatori, politici, ladri: tutte categorie fra le peggiori in assoluto. Comunque, al di là di questo, pare che il gioco abbia tutte le carte in regola per sfondare. Nei panni del ladro, avrete il compito di rubare questo benedetto **oro**, portando a termine **dodici missioni** che sottendono tutte a questo truffaldino fine. Ci sarà una gran varietà di mezzi a disposizione (pare **dodici**) fra cui una **Aston Martin DB-4**, una **Jaguar E-Type** e una sontuosa e rombante **Mini Cooper** (!) presa direttamente dal film. Pure le ambientazioni ricalcheranno quelle della pellicola e ci porteranno in diversi punti di una **Torino** riprodotta con fedeltà, sulle Alpi, in Inghilterra... Ci saranno diversi ostacoli che si frapperanno fra noi e la missione; la **polizia italiana**, in primis, oltre al **normale traffico cittadino**. La longevità si avvantaggerà anche di modalità accessorie a quella principale (i soliti **Free Ride**, **Checkpoint** ecc. da sbloccare completando lo **Story Mode**). Il gioco sembra molto convincente, dal momento che ricalca in modo evidente e fedele quanto fatto da **Driver**; questo, poi, è il mese di **Scariest Police Chases**, quindi...



ITALIA

1. Alone In The Dark: The New Nightmare



2. Fear Effect 2



3. Formula One 2001



4. Toy Story Racer
5. Le Follie dell'imperatore
6. Colin McRae Rally (Value Series)
7. Il Re Leone: la grande avventura di Simba
8. Silent Hill (Platinum)
9. Simpsons Wrestling
10. Driver (Platinum)

Meritatamente, Alone in the Dark conquista la vetta. Buono il piazzamento dell'ultimo simulatore di Formula Uno e salde le posizioni dei due cartoon che diventano gioco, i recenti Le follie dell'imperatore e Il Re Leone. Poi, notiamo che si risparmia: per poter andare in vacanza??? Ottimi i tre Economic Editions: Driver, Silent Hill e Colin 1. Grandi giochi a poco prezzo. Che gli italiani comincino a capire...???

U.S.A.

Time Crisis spopola al di là dell'oceano! Poi compare in classifica un rhythm game che noi, scemi, non siamo in grado di convertire - il Dancing Stage Euromix, Dance Dance Revolution là da loro, che è giunto alla terza release. Continua ad andar fortissimo Tony Hawk (recente Platinum, per cui figuriamoci!) e i due racing per eccellenza: Driver 2 e Gran Turismo 2. Eccellente il successo di Resident Evil e sconcertante, nella top 10, la presenza di un gioco di wrestling...

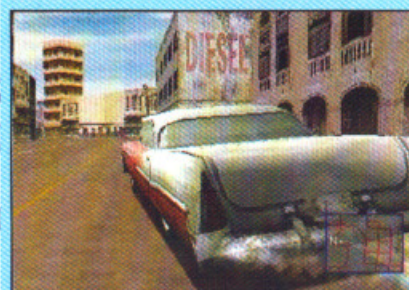
1. Time Crisis: Project Titan



2. Tony Hawk Pro Skater 2



3. Driver 2



4. Matt Hoffman's Pro BMX
5. Gran Turismo 2
6. Dance Dance Revolution 3rd Mix
7. Resident Evil 3
8. Simpson Wrestling
9. Frank Thomas Big Hurt Baseball
10. Spyro the Dragon 2

U.K.

1. Alone In The Dark: The New Nightmare



2. Formula One 2001



3. Simpsons Wrestling



4. Tomb Raider Chronicles
5. Final Fantasy IX
6. Dancing Stage Euromix
7. UEFA Challenge 2001
8. Tomb Raider Adventure of Lara Croft
9. TOCA WTC
10. Spiderman

Gli inglesi subiscono un tam tam pubblicitario, per quanto riguarda i film, che noi nemmeno immaginiamo. Ogni volta che sta per uscire un film, Londra si tappezza di manifesti... Ecco spiegato il ritorno in classifica di due episodi di Tomb Raider! La vetta è comunque saldamente occupata da un gioco di categoria A positivo: il nuovo Alone in the Dark, seguito da quello che è IL gioco di Formula Uno.

LA TUA GUIDA AL MONDO GAMEBOY?

LA RIVISTA
PER CHI GIOCA
GAME BOY

GAME BOY PLANET

IN QUESTO NUMERO:



La guida strategica a POKÉMON Oro-Argento

La notte degli Oscar: i migliori giochi da portare sotto l'ombrellone

Nuovo Speciale Pokémon: svelati tutti gli attacchi dei Pocket Monster

In vacanza con Pepe: grandi regali da Isola LEGO!

X-Men Wolverine Rage: Wolverine arriva sul Game Boy con un gioco strepitoso!

La recensioni dei migliori giochi usciti per GBC e gli ultimi arrivi per Advance!

L'INFORMAZIONE È TUTTO:

PER SCEGLIERE MEGLIO,

PER SPENDERE MENO!

Agenzia viaggi Playstation

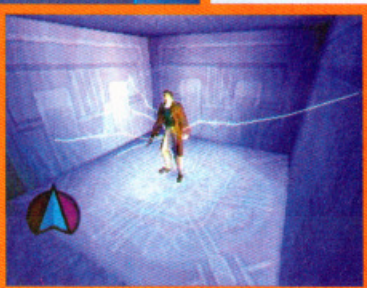
DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Un vademecum per vacanzieri improvvisati che vogliono seguire le orme dei loro eroi. Un compendio necessario per capire dove andare in vacanza, seguendo un itinerario basato sui luoghi resi famosi dai videogiochi. Una guida di sopravvivenza che ci mostra ancora una volta quanto il mondo dei videogiochi sia fantastico e assolutamente distante dalla vita reale.



Quando avrete questo numero di Planet PlayStation tra le mani, sarete probabilmente svaccati su una comoda sdraio a Fregene o starete ordinando un Cucciolone a Milano Marittima o un bello stinco con patate in una baita alpina... Qualsiasi tipo di vacanza abbiate deciso di fare quest'anno, lasciate che **Planet PlayStation** vi dica la sua. Di seguito, troverete una serie di luoghi adatti alle vacanze dei più fanatici che tra di voi si sentono di seguire le orme dei loro eroi. Tutti noi siamo rimasti affascinati da come alcuni giochi ci hanno sbattuto da una parte all'altra del mondo, facendoci portare a termine gli obiettivi più strani. Una vita di gioco on the road: che dire dei viaggi di **Tanner**, l'autista di **Driver**, che cambia zona di operazioni come Jin Kazama cambia vestito? Oggi l'Havana, domani Rio, dopodomani chissà. Ma sono mete banali, scontate, nonostante ci abbiano fatto sognare con un pad in mano. E come non ricordarsi dell'attacco dei paracadutisti di **Syphon Filter 2**: abbandonati lontano dalla vostra squadra, tra le montagne innevate del Colorado, probabilmente a uno sputo da **Aspen**, località turistica montana per eccellenza negli Stati Uniti? Il bello sarebbe stato avere una tavola da snowboard e fuggire via...

Un'isola tropicale può rivelarsi una trappola mortale anche senza dinosauri; la frugalità di un pasto in piedi a Londra può diventare un'epopea di proporzioni epiche; la vista di Time Square potrebbe accecarvi per sempre e rendervi insensibili a qualsiasi altro bagno di folla. **Planet PlayStation** vi invita a uno degli esperimenti più pazzi dei suoi quasi tre anni di vita: emulare gli eroi PlayStation NEI luoghi che avete visto nei giochi. Vi sarete chiesti una volta nella vostra vita di giocatori: "Ma sarà veramente così?". **Planet PlayStation** lo ha verificato per voi, in un viaggio tra il mistico e il demenziale, una panoramica dei luoghi di vacanza più esclusivi. Per non dover rispondere con le solite banalità alla faticosa domanda: "Beh, che hai fatto quest'estate?".



ROSWELL CONSPIRACIES Roswell, New Mexico, USA

La città degli alieni. A Roswell con gli alieni ci fanno colazione, pranzo e cena. E c'è qualcuno che dice pure che ci esce la sera, ma è gente su cui non fare troppo affidamento... Il teatro del primo contatto tra l'uomo e una presunta razza aliena diventa un baraccone colorato dove il souvenir è di moda.

Tipo vacanza: radioattiva

Mezzo di locomozione: disco volante

Da mettere in valigia: crema contro le macchie solari, dizionario italiano-alieno / alieno-italiano, la Guida dell'Autostoppista della Galassia, un telefono cellulare (possibilmente satellitare) nel caso qualcuno volesse telefonare casa.

Roswell è una città del Nuovo Messico, uno degli stati più belli d'America. Incastonata tra la penisola messicana, l'Arizona, il Colorado e il Texas, è chiamata **Land of Enchantment**, la Terra d'Incanto. E mai nome fu più azzeccato! Ai deserti dall'aspetto lunare si alternano praterie che si perdono a vista d'occhio. La linea dell'orizzonte è interrotta solo dalle mesas in lontananza, monoliti di proporzioni gigantesche che troneggiano nelle piane. E poi il **Gila Bend**, la Curva del Gila che crea un parco naturale favoloso, rigoglioso nella vegetazione. Roswell, la città

degli alieni. È proprio qui che nel luglio del 1947, a nord della città, venne rinvenuto quello che al mondo è stato presentato come un artefatto dalle origini sconosciute. Al suo interno, un alieno come l'abbiamo sempre immaginato dai tempi di **Incontri ravvicinati del Terzo Tipo**: alto poco più di un metro, colore pallido, testa enorme, occhi a fessura...

HEY! È il ritratto di Gaetano Curreri, il cantante degli Stadio! Inutile dire come gli americani, maestri del marketing, abbiano saputo trasformare questo evento in una miniera d'oro. Se sono riusciti a vendere Windows 95 a persone che non avevano neanche il PC... Da quel tempo, Roswell è il centro del mondo per quanto riguarda gli studi sugli alieni. La sua economia si basa essenzialmente sul turismo e sui diritti d'autore per lo sfruttamento della sua immagine. Si è perso il conto dei film, telefilm e fiction ambientate in questo angolo d'America. Non esiste angolo a Roswell che non sia marchiato col volto dell'alieno, ormai universalmente rappresentato dal volto straziato di Curreri. Qualsiasi cosa è 'alien': dai boxer alle t-shirt, dal cavatappi alla collanina, dal bar al ristorante. Ci sono posti che offrono hamburger d'alieno, torta d'alieno, pasticcio d'alieno...

I negozi di souvenir proliferano: alieni gonfiabili, alieni di vetro, sfere di vetro con l'alieno sotto la neve che cade, interiori di alieno sotto spirito... C'è anche chi ha pensato di ricostruire artificialmente il sito del ritrovamento del disco, offrendolo come attrattiva per i turisti.



CITA LONDON

Londra, Gran Bretagna



Per finire nei guai, a Londra, basta poco... Non è certo necessario andare in giro a rubare macchine. Basta anche solo fermarsi a un baracchino thailandese e provare a ordinare qualcosa. Provarci, almeno.

Tipo vacanza: umida

Mezzo di locomozione: auto - c'è da chiederlo

Da mettere in valigia: sarebbe banale un ombrello? Spadino, cacciavite, fusbili, carta stagnola, piede di porco.

GTA sta per **Grand Theft Auto**. **GTA London** sta per: fatevi prendere e vi sbattono nella torre di guardia e buttano la chiave. Londra è una città difficile, una città che un giorno ti tiene in palmo di mano, eleggendoti a re del mondo, e il giorno dopo ti prende a calci nei denti. Arrivate a Londra in taxi; dall'aeroporto di Heathrow la corsa può arrivare a costarvi anche trenta sterline, quasi centomila lire. A Londra piove sempre. In certi frangenti, arrivando nel centro di Londra sembra di piombare dentro Blade Runner: i neon dai colori fluorescenti fanno da contrasto ai muri oscurati dallo smog, brillando tristemente sotto una fitta pioggia-rella insistente. Il vostro naso è aggredito immediatamente da odori orientali. Spicca il **curry**. Infreddoliti, svoltate in un'apertura, un antro rivestito di mattonelle semiunte:

ri. Quando il ragazzo dietro al banco realizza che avete ordinato 'quella cosa lì', vi guarda incredulo. Blatera qualcosa in una lingua che può assomigliare all'industriale, cercando di capire se state scherzando o fate sul serio. Nel dubbio, annuite. Grida qualcosa noncurante verso la cucina, dalla



riempire la vaschetta, non prima di aver assaggiato due colpi di sicurezza a una massa colorata tenuta nascosta dietro a un cartello che non fate in tempo a leggere. "... nger! ... ution!" vi sembra ci sia scritto. In preda ai morsi della fame, assaltate la vaschetta all'arma bianca: una forchetta di plastica, appunto. Portate alla bocca il primo boccone e nel vostro palato si scatena l'inferno! Blade Runner ha ceduto il passo ad Apocalypse Now, una bomba al napalm vi esplode tra le fauci quando realizzate che non avete ordinato da bere. Con la lingua ustionata, cercate di far capire al garzone che il vostro cibo era lievemente speziato e gradireste qualcosa da bere.

Come mimare la richiesta di una birra e vivere felici:

il primo gesto è quello di portare alla bocca la mano leggermente chiusa, come se tenesse un bicchiere, muovendola verso la vostra bocca. Nel frattempo, sputacchiando qualche rimasuglio di napalm in giro, cercate di pronunciare la parola "Beer". Ovviamente non verrà assolutamente capita e il garzone, avendo capito che vi riferivate a sua sorella quando parlavate dei vezzi amorosi di tutti gli inserienti del circo Medrano, salterà in piedi sul banco, brandendo il mestolo come una katana cercando di fare scempio del vostro già martoriato corpo, cercando vendetta sommaria per l'onta subita. Più indicato è il secondo metodo, richiamare cioè l'attenzione del ragazzo con ampi gesti delle braccia e indicando una bottiglia di birra in esposizione di fronte al banco. I casi sono due: o quello capisce che volete un'altra porzione della sua sbobba (in tal caso sarete costretti a mangiarla per i doveri dell'ospitalità) o capirà che volete quella bottiglia. Tutti sapete che le bottiglie in esposizione sono lì dal primo giorno di apertura del vetusto locale: alla richiesta del garzone che intende "Vuoi proprio quella?" voi annuirete, masticando un "Certo dannazione che voglio quella fottuta birra!". E quella vi sarà data: il tempo omologato per la reazione cibo piccante-birra calda-cacca brutta è di sei secondi e tre decimi, ma confidiamo che saprete fare di meglio.



l'odore è fortissimo e voi ne avete trovato la fonte. Vi guardate in tasca e trovate qualche spicciolo. Ordinate un piatto dal nome improponibile che avete letto su una lavagna magnetica scrostata, l'unico che riusciva a rientrare nel vostro budget. Per colpa del cambio, a Londra sarete sempre pove-

quale emergono fragorose risate: anche loro ora sanno cosa avete chiesto. Alla normale vaschetta di plastica, il ragazzo sostituisce una di alluminio che poi si viene a scoprire essere amianto. Impugnando un mestolo più adatto a un villaggio cannibale che a un baracchino di Piccadilly Circus, cerca di

ASTERIX MEDIA MADNESS

Armorica, Francia



Vacanza gastronomica sulle tracce degli antichi Galli che, per quanto vecchi, fanno sempre un buon brodo. Tra consumi di droga colossali e idromele a fiumi, scoprite le origini dei nostri cugini d'oltralpe e perché si sono ridotti così.

Tipo vacanza: salutista

Mezzo di locomozione: dorso di cinghiale

Da mettere in valigia: un'armonica, coltello e forchetta, un tubetto di lasonil, bende e cerotti, una confezione extra di metadone da barattare con l'oro locale.

Chi non conosce le gesta del prode nano gallico tossicodipendente e del suo corpulento amico, visibilmente vittima di ottusismo delle valli? Non stupitevi: lo sanno tutti. Asterix: un uomo dall'età indefinibile che oscilla dai 25 ai 70 anni, di statura più bassa della media e per questo complessato, sfoga le sue sborne di idromele scatenando risse alle quali soccomberebbe se non fosse per un misterioso liquido che lo fa stare meglio, lo rende più forte, più veloce, più aggressivo. Che cos'è se non un uomo distrutto dalla droga e dall'alcool peggio di una rockstar?

E il suo amico, Obelix: il cervello di un bambino imprigionato in un corpo da wrestler, sopravvissuto misteriosamente a un'overdose della stessa droga del suo amico, somministratagli in gioventù da un vecchio pusher che raccoglie erba "...

per fare pozioni magiche...", dice lui. Ma a chi vogliono darla a bere?! Beh, se si potesse sapere dove inizia la fila... Grazie... Scusi, permesso... Sì, lo so che c'era prima lei... Permessi! PERMESSO! Sono un dottore!...

Le avventure di questa coppia che tenta di eguagliare le imprese di Mick Jagger e Keith Richards si svolgono in uno degli angoli più belli d'Europa, la Bretagna, il nordest della Francia. Il villaggio gallico che resiste all'invasione dell'Impero Romano trovarsi sulla costa settentrionale della Francia, di fronte all'attuale Inghilterra, in Armorica. Di sicuro sappiamo che è circondato dalle rovine di quattro accampamenti romani: Aquarium, Baborum, Laudanum e Paribonus.

Il soggiorno sarà di tipo country, vi adatterete alle condizioni nelle quali vivevano gli antichi Galli. Vi verrà messo a di-

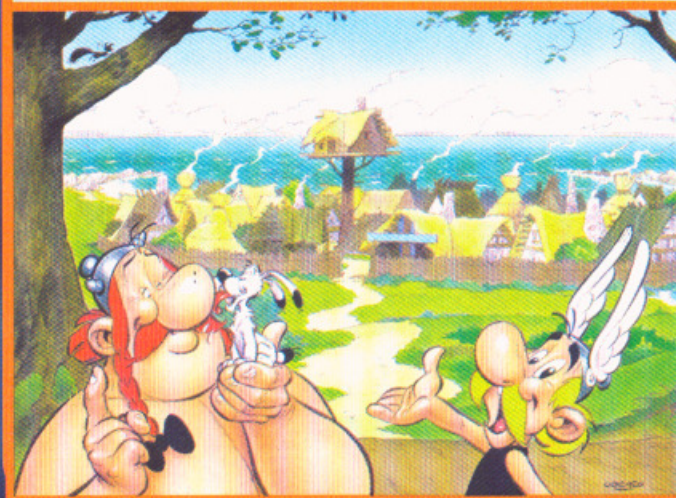
sposizione un bungalow nel quale pernoverete e consumerete tonnellate di cinghiale arrosto, eventualmente accompagnato con salsa di menta, sicuramente innaffiato con litri e litri di idromele. La particolarità di questa bevanda alcoolica, una tra le più antiche che si ricordino, è quella di fornire il più grosso mal di testa da dopo sbronza che possiate mai aver avuto. Nemmeno il vino che vi danno ai raduni nazionali degli alpini vi piega così.

Le attività ricreative comprendono alcune iniziative che il Villaggio Turistico Media Group ha organizzato per voi. Si inizia con la caccia al cinghiale ferito a mani nude. Tracerete la pesante ma aggraziata bestiola, stimata sul quintale, cercando di bloccare la folle corsa a mani nude, appunto.

Si prosegue con la rissa da stadio, una graziosa ricostruzione storica dei conflitti del periodo. Tutti sanno che i Galli sono laziali - anche se a me risultava che fossero gufi... Sisi, era proprio "GUFO LAZIALE CAMBIA CANALE!". Beh, vi verranno dati degli indumenti biancocelesti e verrete sbattuti nella foresta senza cibo né acqua. La foresta è popolata da una temibile falange armata di romanisti che si nutrono delle loro vittime. L'obiettivo del gioco è sopravvivere.

Tornati alla vostra baracca, fiaccati come buoi dal giogo dopo una giornata di lavoro sotto il sole, vi aspetta una rissa collettiva a capate con i vostri vicini che si sono voluti adeguare alle usanze loca-

li. Tra pesci in faccia e sgabelli sulla schiena, vi sarà salito un certo appetito che potrete placare al ricco buffet allestito nella piazza del villaggio. La cena sarà intervallata da alcuni spettacoli folcloristici come la Gara Tra Porcettai Gallici, il Rutto Contest e Miss Armatura Bagnata. Per le coppie in viaggio di nozze, il druido del villaggio provvederà a fornire una bottiglia riserva della sua cosiddetta 'Pozione Magica', per l'occasione ribattezzata Sui-Fan. Allieterà la serata il complesso di liscio Macedonio e i Suoi Bardi che vi farà ballare con le sue quadriglie.



METAL GEAR SOLID

Tundra e Grande Nord, tra Canada e Alaska

Se vi piace la vacanza avventurosa, sul filo del rasoio, vissuta in condizioni precarie a temperature estreme, provate a trovare una sdraio ad agosto sulla spiaggia di Torvajanica! Una baita nel nord America vi sembrerà una passeggiata...

Tipo vacanza: fredda

Mezzo di locomozione: slitta trainata da cani o da renne. A scelta, se vi sentite buoni o meno.

Da mettere in valigia: doni e regalie per i bambini buoni, carbone per quelli cattivi e Ciappi per i vostri cani (che c'è dei bellissimi pezzi dentro). Anatra all'arancia per voi.

L'Arcipelago delle Isole Fox si trova sopra il Grande Nord, oltre la tundra canadese, oltre la terra degli alci. Una distesa di ghiaccio immensa, sferzata dai venti, popolata da animali che hanno definito il concetto di sopravvivenza in ambienti estremi e ne hanno fatto la loro vita di ogni giorno. Bestie coraggiose, che però trovano una ricompensa potendo ammirare le chiappe di Licia Colò mentre fa con loro lo spot delle caramelle. Un bel guadagno...

In questi algidi deserti ci si muove con la slitta trainata dai cani: i guidatori (definirli piloti sarebbe un po' troppo) si chiamano musher ed è proprio un musher che "David" Solid Snake sta per diventare quando gli uomini del colonnello Campbell lo invitano cortesemente a imbarcarsi su un sottomarino nucleare.

Ora: noi non vi proponiamo una vacanza su un'isola deserta dove sono sepolte centinaia di testate nucleari smantellate. Per affascinante che possa essere il paesaggio, non ci sentiamo di definirlo propriamente sicuro, senza contare che i mezzi di trasporto verso questa meta sono

Problema #1:

manca l'energia elettrica

Soluzione:

muniti di retino per farfalle e richiami per alci in calore che vi verranno consegnati alla partenza, dovrete cercare di catturare il famoso topo-pipistrello che abita le foreste nordiche. Trattasi di animale velocissimo che farete una fatica orrenda a catturare, complice la natura del fischietto di richiamo; una piccola sfida per voi, per rendere più elettrizzante il soggiorno.

Catturata che avrete la bestiola, non fatterete a metterla all'interno dell'apposito marchingegno collegato a una dinamo che fornirà elettricità a tutti gli ambienti.

Problema #2:

il bagno più vicino è a fondovalle

Soluzione:

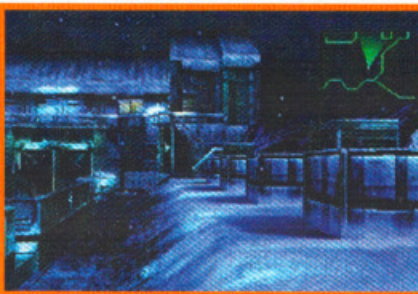
campo di cardi in fiore dietro casa.

Problema #3:

non c'è acqua né calda, né corrente

Soluzione:

con il secchiello datovi in dotazione alla partenza, potrete scendere e salire dal fondovalle, prelevando l'acqua dal lago e riempiendo una vasca appositamente predisposta. La temperatura sarà gelida, quindi vi consigliamo di utilizzare quest'acqua per altri scopi a parte l'igiene personale. Questo a meno che non vogliate ritrovarvi nella spiacevole situazione di non trovare più la vostra attrezzatura erotico-idraulica. Accendete invece un bel fuoco sotto la vasca, aspettate che l'acqua bolla, buttate otto chili di bucatini (ma se avete ospiti aumentate di un paio di chili) e date vita alla più grandiosa amatriciana che la storia ricordi.



solamente il paracadute e un siluro monopoisto. Troppe spese, troppi rischi, troppi lanci sbagliati... Sergente, rischia di essere un secondo sbarco in Normandia, danna-

zione! Non possiamo lanciare laggiù quei ragazzi: si faranno ammazzare prima che tocchino terra, dannazione! Non ricorda i poveri Jameson, Kowalski, Papadopoulos, McCormack, Esposito, Gonzales...! Dannazione... Preferiamo quindi fare un passo indietro e tornare verso la tundra canadese, terra di fitti boschi di latifoglie, popolata dal wolverine, il ghiottone, altrimenti detto Orso Gulo, un predatore delle foreste a cui è bene non dare mai le spalle. Potrete affittare una comoda baita in legno al centro di una foresta di antiche querce con vista lago personale. Per carità, un posticino invidiabile, ma l'Agenzia Media Group è tenuta a informarvi dei disagi che seguono con relative possibilità di soluzione.

Sono disponibili gite guidate nelle pianure ghiacciate a nord. L'escursione dura dai due ai quattro mesi. Si procederà a tappe forzate alternandosi alla guida: un po' tirano i cani, un po' tirate voi. Pranzo al sacco, nel senso che si saccheggia la dispensa della vicina tribù di Inuit. Pernottamento in igloo e colazione a base di ghiaccioli di pesce da succhiare come un Calipso.



SPIDER-MAN New York, USA

Il Ragno vive a New York. Vive DI New York. Se avesse abilità vocali, probabilmente canterebbe anche lui lodi alla Grande Mela dalla cima del grattacielo del Daily Bugle. Ma probabilmente le orecchie supersensibili di Devil ne risentirebbero...

Tipo di vacanza: avventurosa

Mezzo di locomozione: crazy taxi

Cose da mettere in valigia: coltello, tirapugni, immagini sacre a cui siete devoti, spray al pepe, olio, sale e limone.

"If I can make it there, I'll make it anywhere, it's up to you, New York, NEW YORK!"

Così cantava Frank in onore della sua città, benché fosse nato al di là del Lincoln Tunnel, a Hoboken, praticamente in New Jersey. Ma per arrivare a **Manhattan** da Hoboken basta prendere un treno, una specie di metropolitana, che vi porta dritti dritti al **Madison Square Garden**.

Il tempio del basket newyorkese (e anche della boxe, d'accordo...) è a pochi passi da **Times Square**, il centro di Manhattan, il centro del mondo. New York è una città viva come mai ne avete vista una. Intensa, pulsante, sempre in movimento... Il fatto che sia così celebrata da film e canzoni

berghi lieviteranno. Ma l'America, si sa, dà una possibilità a tutti e si può mangiare una vasca di ali di pollo fritte annegate nel miele per una cifra; con la stessa cifra non riuscireste a pagare il coperto del ristorante a fianco. New York la si raggiunge comodamente con un volo diretto da Roma o Milano Malpensa. Sono circa dodici/quattordici ore di viaggio, a seconda dei fusi. Appena arrivate all'aeroporto Kennedy (a meno che non abbiate scelto di atterrare a Newark, ma sarebbero *\$&! Vostrì) uscite e sarete preda delle decine di imbonitori che vi offrono viaggi in limousine fino al centro di Manhattan. Se volete compagnia, beh, potete scommettere che dietro ai ve-

York, quella dei taxi gialli, dei loro autisti che tutto sono tranne che americani e delle code chilometriche. Ma per il solo fatto che siete a New York, godrete come ricci di essere finiti in un vero ingorgo americano!

Scendete alla **Grand Central Station**, la stazione dei treni, MA NON CI ENTRATE. Non è posto per esseri umani, a meno che non siate residenti, quindi abituati a confrontarvi con una massa di varia umanità come quella. Ah, e già che ci siamo: evitate anche **Port Authority**, la stazione dei pullman tra il Madison Square Garden e Times Square. È quella stazione dove partono e arrivano i **Greyhound**, quei pullman grigi che avete visto nei film e che trasportano i sogni di ogni giovane americano chiusi in una valigia di pelle. Che se va bene, viene rubata prima che mettano il piede sull'ultimo gradino del pullman.

Lo spettacolo di Times Square è quasi insostenibile. Una piazza oblunga al centro della quale trovano posto il negozio della Warner Bros, una piccola stazione della polizia e la biglietteria per i teatri che circondano la piazza. Tutt'intorno, infatti, il Theatre District circonda Times Square come una cintura di castità, preservandone la facciata mondana dalla miseria che potete trovare dietro l'angolo. Di notte, specialmente nei fine settimana, questa piazza è illuminata a giorno dai cartelloni pubblicitari che, vi assicuro, sono esattamente come li avete visti al cinema. La segnaletica scorrevole del negozio ESPN,

quella della Borsa attiva venticinque ore su venticinque, i cartelloni pubblicitari trenta metri per cinquanta, l'insegna della Coca Cola... Può essere la notte più buia dell'uomo, ma Times Square la rende giorno pieno. "I wanna wake up in a city that never sleeps..."

non è un caso: la Grande Mela non è una semplice città. È un'occasione per tutti. A New York mangi sempre. È un'orgia di odori, umori e affari che ti aggrediscono il naso, ti stimolano, ti attraggono. E i suoni... Sirene della polizia che si alternano con quelle delle ambulanze che danno a loro volta il cambio a quelle dei pompieri per poi ricominciare il giro in un'orgia sonora che trova paragone solo in quella visiva. C'è gente ovunque; e che gente! Poliziotti, turisti, cittadini, mendicanti, scippatori, prostitute, venditori ambulanti, studenti, agenti di Borsa, attori, cantanti, suonatori di strada... Si mischiano tra di loro in un calderone variegato multicolore, multietnico, multirazziale, poliglotta.

Come per tutta l'America, anche New York non riesce a trovare una collocazione nelle fasce economiche. Definirla "cara" è giusto e sbagliato al contempo. Ce n'è per tutti: ovviamente più vi avvicinate alle zone focali (Manhattan, Broadway, la zona della Borsa...) e più i costi fissi come quelli degli al-

tri oscurati di quella lussuosa limo c'è una lussuosa bionda platino altamente siliconata che vi farà dimenticare i tre quarti d'ora necessari ad arrivare in Times Square. Potrebbe essere il meglio quarto d'ora della vostra vita. Totale: un'ora. Se preferite il pullman preparatevi a godere di uno dei paesaggi più strani che abbiate mai visto, sempre ammesso che non siate già stati in America, nel qual caso la sorpresa sarà dimezzata. Non passerete sul ponte di Brooklyn quindi, se avete l'alto incattivito dal viaggio, procuratevi preventivamente delle chewing-gum. Attraverso i finestrini del pullman vedrete sfilare cimiteri enormi alternati a quartieri residenziali appena usciti da una fiction; fabbriche mastodontiche inframmezzate da playground dove i neri dimostrano quanto sia vero che i bianchi non sanno saltare. Né ballare. Superato uno dei ponti che collega la terza ferma a Manhattan, inizia la vera New



RALPH LUPO ALL'ATTACCO Grand Canyon, Arizona, USA



La scienza è ancora dibattuta: le pecore che Ralph il Lupo vuole rubare a Sam Cane Pastore, DOVE SONO? Preferite andare a rubarle nel Grande Deserto Victoria in Australia, tra le rosse rocce del Grand Canyon oppure nell'assolata Barbaglia?

Tipo di vacanza: estatica

Mezzo di locomozione: stivali Tony Lama numero 45

Cose da mettere in valigia: una copia di Planet PlayStation, essenza di pecorone focoso, OFF: né punti né unti (ma morsiati sì), un impianto di aria condizionata.

La redazione è dibattuta e si sono venute a creare due fazioni. Una sostiene che le avventure di Ralph e Sam si ambientano in **Arizona**, nel Grand Canyon, unico posto che consente di avere tali e tanti strapiombi nei quali siete irrimediabilmente destinati a cadere. Adducono quindi una motivazione geografico-morfologica.

L'altra fazione sostiene che Ralph sia in realtà un dinghy travestito da lupo: il dinghy è l'animale australiano simile al bandicoot che ha la cattiva abitudine

di raziare le pecore merinos che, come si sa, in Australia abbondano. Ecco che si profila la seconda ipotesi, cioè che Ralph Lupo (travestito) all'Attacco sia ambientato nel deserto di **Victoria**, in Australia.

Motivazione, questa, genetico-zoologica. La zoologia contro la geografia, la genetica contro la morfologia territoriale. Personalmente non sono ancora arrivato a una decisione, ma se dovessi propendere, direi di appartenere alla prima corrente di pensiero, quella americana, benché nelle mie visite al Grand Canyon io non abbia mai visto l'ombra di una pecora.

Il Grand Canyon è una gigantesca cicatrice che taglia l'ovest degli Stati Uniti longitudinalmente, coprendo tutta l'Arizona settentrionale. Il Grand Canyon è... un canyon (!!) che segue per quasi trecento miglia il corso del fiume Colorado. Le pareti che danno sul fiume arrivano anche a misurare due-mila metri: due chilometri di strapiombo non sono paglia!

Da **Flagstaff** prendete la Route 180 verso nord. Superate **Red Lake** dove c'è uno dei più spettacolari ostelli che la storia abbia mai visto. Beh, in realtà c'è SOLO quell'ostello, nient'altro. Proseguite.

Arriverete a **Tusayan**, l'ultimo centro abitato prima del Grand Canyon National Park. Ci sono alberghi, tanti ma tutti pieni se non avete prenotato, cinema, negozi e una steak house la cui specialità sono i temibili fagioli Pitagora detti 'fagioli dall'occhio', legumi col potenziale distruttivo della portaerei Nimitz, specialmente in spazi chiusi.

A Tusayan c'è anche una striscia di cemento che loro chiamano aeroporto, il **Grand Canyon Airport**: ci atterrano piccoli piper e Cessna da turismo ed elicotteri. Gli aerei servono per portarvi a fare un giro turistico tra le pareti del canyon, una delle esperienze più eccitanti che possiate avere con i pantaloni addosso. Gli elicotteri servono per venire a prendervi nel caso... beh, lasciamo stare.

Arrivate all'entrata del parco: venti dollari,



grazie. Con questa cifra avrete pagato l'ingresso al Parco sia dal South Rim che dal North Rim per una settimana. Durante questo arco di tempo avrete decine di possibilità: passeggiate a cavallo lungo sentieri improbabili, voli turistici su caffettiere volanti, bungie jumping dalla cima del canyon, trekking per arrivare dall'altro lato scendendo fino al **Colorado River** e poi risalendo... Quel genere di cose che vi fanno maledire chi vi ha convinto ad arrivare fino a lì, insomma!



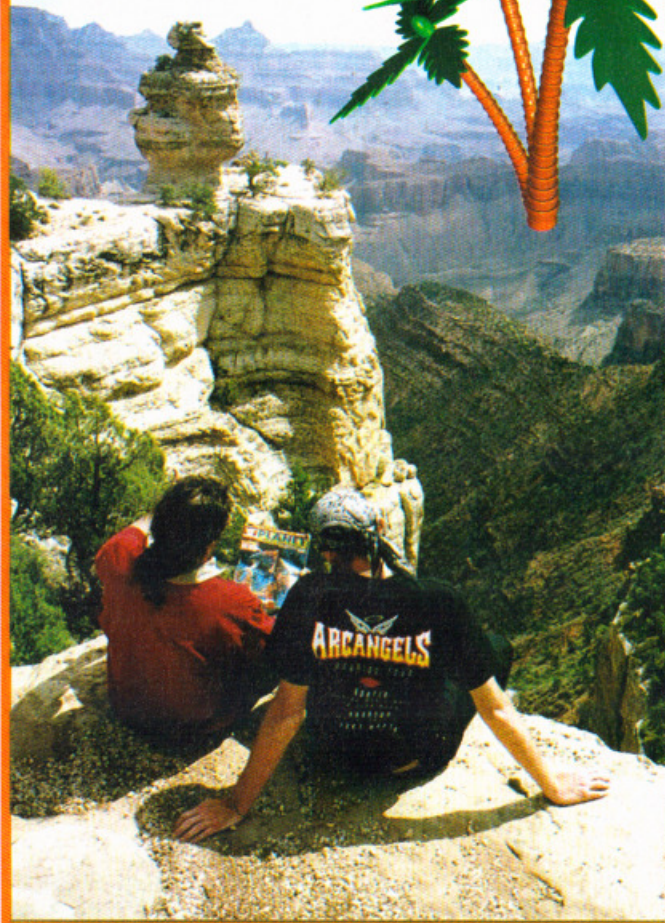
Ma il momento topico è uno, quello che vale tutto il viaggio, anche doveste arrivare da Mosca. C'è un attimo, nella vita di ognuno di noi, nella quale ci si rende conto di quanto si è piccoli rispetto al mondo, all'universo. Non quando vi schiacciano in faccia alle partite di pallacanestro. Non quando la vostra attuale ragazza fa scomodi pa-

ragoni fisici con il suo ex. Non quando siete seduti sul water.

È qui. Quel momento è qui per tutti, almeno la prima volta che ci arriverete.

Entrate nel Parco, vi dirigete verso un View Point indicato da un cartello, il più vicino. Parcheggiate febbrilmente la macchina dopo una giornata di guida studiata scientificamente per arrivare all'ora del tramonto. Quell'alce stecchito per strada vi ha fatto perdere minuti preziosi. Se solo si fosse scansato prima, non l'avreste preso! Scendete dalla macchina dimenticandovi di chiuderla, e a grandi falcate raggiungete una piccola scalinata nascosta tra le fronde. Uno, due, tre passi e poi una ringhiera e il Vuoto.

Non bastano né le fotografie né le mie foto per descrivere la sensazione che si prova una volta che si mette piede su quelle sporgenze rocciose. Non c'è niente che si possa dire o mimare, filmare o raccontare, per restituire quella sensazione di cazzotto allo stomaco misto a euforia che vi prende quando vi avvicinate a quella balaustra. Innanzi tutto c'è un sentimento di terrore del vuoto che fa l'amore con l'attrazione per l'abisso. Residui ancestrali di una precedente vita da volatile? Follia? Chi può dirlo? Senz'altro il **Grand Canyon** è uno di quei posti che DEVONO essere visti, almeno una volta nella vita. Non è un consiglio: è una preghiera.



TOMB RAIDER II Venezia, Italia

Veneziani gran signori, padovani gran dottori, vicentini magnagatti, veronesi tutti matti! Venezia è stato teatro per Lara di una delle sue avventure più indimenticabili: la love story con Bartolo, parrucchiere dei divi. Lui non taglia: lui scolpisce!

Tipo di vacanza: romantica

Come arrivarci: in gondola turbo

Cose da mettere in valigia: una gondola, un sacco di soldi, un deumidificatore, pantaloni Capri (modello acqua in casa), un fucile subacqueo, un GPS, un dizionario veneto-giapponese/giapponese-veneto.

La fondazione leggendaria della città avviene nel 421; quasi trecento anni dopo viene eletto il primo Doge, quello che era il sindaco della città: Paoluccio Anafesto. Nell'828 vengono trasportate a Venezia da Alessandria d'Egitto le reliquie (o presupposte tali) di San Marco Evangelista che diventa patrono della città. A lui viene dedicata la piazza principale della città, Piazza San Marco appunto, dove a fine giugno ha anche suonato Julio Iglesias. Venezia è famosa in tutto il mondo per la sua bellezza, per essere stata (ed essere tuttora) città d'arte e di commercio. Ma la sua particolarità peculiare la conosciamo tutti, quello per cui è celebre nei cinque continenti, quello che vi viene in mente non appena vi si dice la parola Venezia: i **bigoi in salsa**. Variante veneta della siciliana 'pasta ch'e' sarde', trattasi di grossi spaghetti serviti con una salsa di acciughe. Ma c'è un'altra particolarità che ha reso Venezia famosa agli occhi del mondo! Probabilmente è inutile che ve lo dica, lo saprete senz'altro... i **bàcari**! Trattasi di bar dalle dimensioni variabili, mai troppo grossi o ingombranti, nei quali servono le temibili



'ombre', bicchieri di vino coadiuvanti per intonare alla perfezione 'La Biondina in Gondola' quando bevuti in numero superiore a cinque. Ai sette scatta 'Gondoli Gondola', ai dieci 'Quel Mazzolin di Fiori' col bum e col salto. Oltre i dieci non c'è ancora nulla di omologato.

Ma è senz'altro per la terza e più nota di queste peculiarità che Venezia è famosa nel mondo. Una piaga terribile che infama tutta la città... Ehh sì: parlo proprio della droga. Non è forse per questo che la chiamano la 'Amsterdam del Sud'?

Per raggiungere Venezia. Da Milano prendete la A4, una striscia di cemento rettilinea assolutamente poco folcloristica se si escludono: A) il ponte sull'Adda nei pressi di Capriate che offre un'incredibile paesaggio avulso da qualsiasi contesto; B) l'Autogrill di Sebino dove fanno un buon caffè e hanno sempre la Red Bull fredda; C) la fabbrica dell'Ansaldo nei pressi di Brescia, vero miraco- lo di smorzamento dei toni per favorire l'impatto ambientale. Infatti è tutta pitturata di azzurro, tanto che qualche elicottero gli si è pure andato a impastare sulla torre più alta.

Dopo duecentocinquantanove chilometri uscite obbligatoriamente perché la stra-

da finisce. Si può arrivare fino a Piazzale Roma, alle porte della città, dove bisogna lasciare la macchina in uno dei parcheggi custoditi, oppure fino ai parcheggi dell'isola del Tronchetto da dove si raggiunge Piazzale Roma con i vaporetti. A Venezia, infatti, si circola solo a piedi. L'alternativa sono la gondola o il motoscafo, come Lara e James Bond ci

tudine di piccole case, addossate le une alle altre, nel caleidoscopio di finestre e porticine.

Il periodo migliore per visitare Venezia è senz'altro quello del celebre Carnevale; se non altro è il più economico. Certo: non riuscirete a trovare un parcheggio, non un posto in albergo, non un bar dove poter mettere piede per bere qualcosa. NIENTE! Più economico di così...

Però capita che tra le due e le tre del mattino, nelle piazze che sfollano, ci sia qualche baracchino... Sì, di quelli come ci sono in città che con l'ultimo panino chimico della giornata ti salvano la vita. O te la accorciano, dipende da chi andate... Beh, questi baracchini vi venderanno a un prez-



zo inaccessibile dei bicchierini di carta pieni di **vin brulé** per scaldarvi nella fredda notte. Già, avevo dimenticato: siccome è Carnevale vuol dire che è febbraio e la temperatura non è delle migliori. Aggiungete l'umidità dovuta al fatto che siete in mezzo a una laguna... Ovviamente il bicchierino è in plastica: l'obiettivo secondario del gioco è quello di vuotare il bicchiere prima che il calore lo sciolga; ovviamente il coefficiente di

hanno insegnato. Passeggiando per le calli, così si chiamano le viuzze veneziane, ovviamente in omaggio ai duroni sui piedi che il lungo camminare provoca, ammirerete estasiati la multi-

difficoltà è aumentato dalla temperatura del vino. L'obiettivo primario è quello di uscire vivi dalla laguna senza cadervi dentro o senza essere rapiti da un Pulcinella che parla in veneto.



DINO CRISIS

Antigua, Caraibi, Protettorato Inglese



Un'isola caraibica fa da sfondo alle avventure erotiche di una rossa dal fianco largo che si sentiva sola. Ecco perché se n'è andata tutta sola su un'isola d'amore come questa...

Tipo di vacanza: rilassante

Come arrivarci: a nuoto

Cose da mettere in valigia: vino bianco per il pesce, pomata antisqualo, una forma di ricotta pecorina, crema solare protezione 90-60-90, una cravatta.

L'isola dove si ambienta **Dino Crisis** non è così misteriosa come ci hanno voluto far credere! Noi di Planet abbiamo scoperto che in realtà tutto il gioco è sì ambientato in un'isola tropicale con palme e dinosauri, ma ben identificata sulla cartina. Si tratta di **Antigua**, isola caraibica che fa da portale a Barbuda, isola minore VERAMENTE deserta, paradiso dei sub, eden dei vacanzieri nullafacenti, walthalla di chi brama stare sdraiato come una lucertola a prendere il sole e il mare, gustando i frutti locali. Come Dexter Saint Jacques, un frutto locale di un metro e novanta che apre le noci di cocco con una mano sola.

Ci troviamo quindi di fronte al parto fantasiistico di un programmatore ubriaco della

ma del Grande Mare che lo separa dall'Europa. Antigua è la più grande delle Isole Leeward che sono sotto protettorato britannico. Lunga circa quattordici miglia, larga undici e grande circa cento miglia quadrate, ha il suo picco d'altura a Boggy Peak, circa ottocento metri. Barbuda è una piatta isola di origine corallina grande circa settanta miglia quadrate: uno spazio relativamente piccolo se si pensa a una città, immensamente grande se si pensa che ci si va a oziare e basta. Questo arcipelago comprende anche la piccolissima (meno di un miglio quadrato) isoletta di **Redonda**, ovviamente disabitata, ora diventata riserva naturale. In tutto la 'nazione' conta sessantottomila abitanti e ha capitale a **St. John**. Le temperature sono



Andare in vacanza ad Antigua significa andare ai Caraibi, quindi sapete cosa vi aspetta e cosa NON vi aspetta: avrete la sicurezza di un servizio impeccabile, in giacca e guanti bianchi. Avrete il sole, il cielo, il mare... non i fichi d'india, però - ma per quello c'è sempre la Sicilia, quasi più bella e sicuramente meno costosa. NON vi

aspettano localacci da quattro soldi, sordidi covi di malintenzionati che solo qualche centinaio di anni prima approdaronero coraggiosi su queste coste. Ma forse questo, alla maggior parte di voi, farà solo piacere. Ogni tanto mi scende una lacrima al pensiero che non sarò mai un pirata. Non mi rimane altro che essere signore.

equatoriali, le precipitazioni annue superano di poco il metro e rendono Antigua l'isola più soleggiata dei Caraibi. Venticello costante, umidità bassa, mossi gli altri mari.

I colorati fondali corallini fanno da spettacolare richiamo per chi si sentisse abbastanza uomo da effettuare immersioni subacquee. I venditori di coralli di colore sono uno spettacolare richiamo per chi si sentisse abbastanza donna da fare immersioni.

La cucina isolana, come è facile immaginare, è basata principalmente sui prodotti tipici di un'isola tropicale: polenta e capriolo, cinghiale in umido, orso bianco. Si può trovare anche qualche piatto a base di granchio o aragosta, crostacei che abitualmente frequentano l'isola per gustarne i piatti tipici. Una sorta di perverso autoerotismo terminale.

La barriera corallina quasi intatta, in sinergia con i piccoli porti ricavati nelle baie naturali dell'isola, al riparo dai venti, rappresentarono un'ottima occasione per l'ammiraglio Nelson di creare il più grande avamposto caraibico per la flotta Britannica nel 1784.

CAPCOM che ha rimescolato gli elementi morfologici delle due isole, creandone una semideserta, folta nella vegetazione e stracolma di dinosauri.

In realtà, se andate ad Antigua, i dinosauri li trovate comunque. Sono quelle masse informi che scavano una sede semipermanente sulla spiaggia e vi si adagiano, cercando di colorare le loro mollicce carni mozzarellose col risultato di produrre un odore di scamorza affumicata che attirerà le fiere del posto che li sbraneranno tutti senza ombra di rimorso.

L'arcipelago delle **Leeward** si trova nei Caraibi dell'est, sopra l'isola di Guadalupe: sono l'avamposto del Nuovo Continente pri-



PLAY...EVERYWHERE!

DI LUCA DI BELLA

Portatile è bello. Dal cellulare al Notebook, dal palmtop ai lettori DVD portatili, le nuove frontiere della tecnologia fanno rima con mobilità: la gente si sposta con frequenza sempre maggiore, per lavoro o per divertimento, e il termine 'villaggio globale' è sempre meno una metafora e sempre più un concetto curiosamente vicino alla realtà dei fatti. Una realtà di gente che ama muoversi, viaggiare ed entrare in contatto con gli altri: sia spostandosi lungo le autostrade virtuali della Grande Rete, che coprendo fisicamente distanze un tempo considerate 'fuori portata'.



EROI IN MINIATURA

Il mondo dei videogiochi non è certo rimasto insensibile a queste nuove tendenze. Non è un caso che, per molti addetti ai lavori, il futuro del gioco elettronico sia collegato allo sviluppo dei servizi di **telefonia mobile**: in Giappone, già da mesi tecnologie come l'**I-Mode** consentono ai cellulari di scaricare giochi originali direttamente da Internet, tramite siti web appositamente creati.

E un altro segnale importante arriva da **Konami**, da sempre una firma prestigiosa nel campo dell'intrattenimento elettronico, che ha deciso di investire sul 'mobile gaming', assicurando il rifornimento di titoli famosi, da Dance Dance Revolution a Powerful Professional Baseball, alle tre compagnie leader della telefonia mobile nipponica: **NTT**, **J-Phone** e **KDDI**.

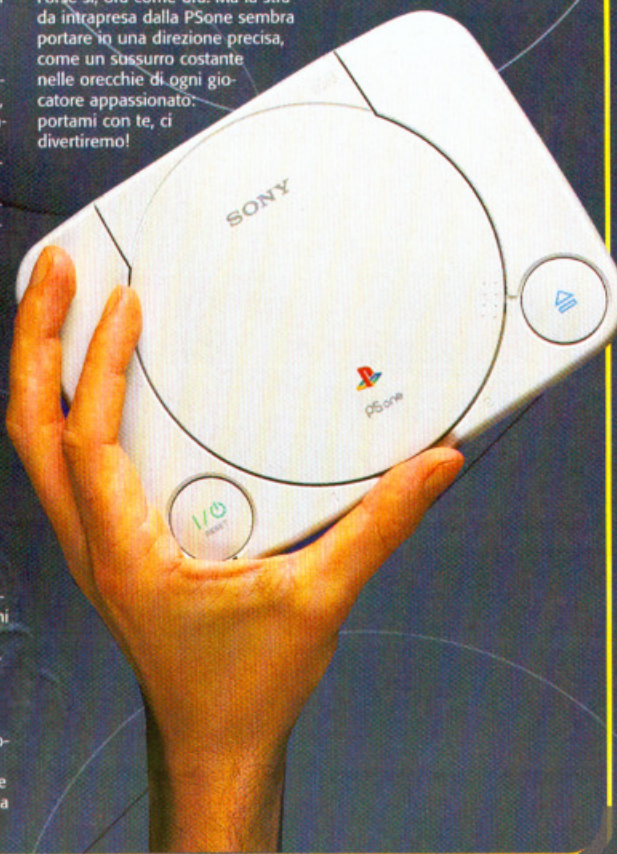
Ma il videogioco portatile non è certo una storia recente. I progenitori delle mini-console di oggi sono stati sicuramente i cari vecchi 'schiacciapensieri' che, in migliaia di formati diversi, nei mini schermi a cristalli liquidi cercavano di ricreare le suggestioni delle prime storiche console (Colecovision, Atari, Intellelevision). **Nintendo**, anche allora, fu tra i primi a intuire le grandi potenzialità del settore 'micro', uscendo con la serie **game&watch**, schiacciapensieri con orologio-sveglia incorporato. Tuttavia, possiamo dire che la prima console portatile fu il **Game Boy** (1989, sempre Nintendo), il primo prodotto di successo a offrire, come una vera e propria mini-console, la possibilità di utilizzare cartucce di gioco intercambiabili.

Poi è venuto il **Game Gear** di Sega che, seguendo quello che da sempre è un po' il leit motiv del colosso nipponico, aveva grandi potenzialità, ma ottenne uno scarso successo di vendite. Evidentemente il progresso tecnologico ha consentito in questi anni di apportare costanti migliorie a queste console portatili: primo a giovare è stato il **Game Boy Pocket** (1997), di dimensioni più piccole rispetto all'originale, poi è stata la volta del **Game Boy Color** (1999, il primo Game Boy a colori). Infine, ed è storia molto recente, Nintendo ha sfoderato un nuovo gioiellino, il **Game Boy Advance**, ultima delle mini console con potenzialità stupefacenti e grafica da sballo. Insomma, la storia delle console portatili è monopolizzata dal marchio Nintendo.

SONY E PSONE: LA CONSOLE A PORTATA DI MANO

Tuttavia, il successo di mercato dei videogiochi in miniatura non poteva certo lasciare indifferente la **Sony**. Infatti, la scelta di miniaturizzare la PlayStation ribattezzandola **PSone** non corrisponde certo soltanto alla semplice necessità di un re-styling estetico. Sony è voluta anche andare incontro ai molti utenti che, in vacanza o in viaggio, non vogliono separarsi dalla propria Play, ripensandola in una versione ridotta e più leggera (circa un terzo delle dimensioni della PSX originale). Ma il destino della PSone potrebbe adesso conoscere una nuova sterzata: infatti, ci sono molte aziende che lavorano incessantemente alla realizzazione di accessori e periferiche, in grado di valorizzare ulteriormente le dimensioni ridotte della piccola di casa Sony. Che, in virtù di mini-schermi, connettori e battery-pack, potrebbe davvero trasformarsi da console 'portatile' (ossia, che può essere agevolmente trasportata), a console 'portatile' (ossia, che offre la possibilità di giocare in qualunque luogo, anche in macchina o all'aria aperta!). Un'ipotesi azzardata?

Forse sì, ora come ora. Ma la strada intrapresa dalla PSone sembra portare in una direzione precisa, come un sussurro costante nelle orecchie di ogni giocatore appassionato: portami con te, ci divertiremo!



TECNOLOGIA IN VIAGGIO

Andiamo dunque a vedere più da vicino questi famigerati accessori. Iniziamo parlando dei **monitor portatili**. In effetti, una delle cose a impressionare maggiormente, quando fu annunciata la PSone, fu la possibilità, scritta nello stesso DNA della piccola di casa Sony, di collegare la nuova console a



superflua la presenza del televisore. Il che, in soldoni, significava la possibilità di poter giocare con la Play ovunque fosse presente una presa di corrente (in campeggio, tanto per fare un esempio). Ebbene, gli schermi sono già disponibili, e facilmente reperibili, anche in Italia, dove sono almeno **quattro** i marchi che producono e vendono periferiche

di questo tipo. Il primo, naturalmente, è quello di mamma **Sony**, che ha da tempo annunciato la prossima messa in vendita di uno schermo per PSone. Tuttavia, per vedere il prodotto nei negozi bisognerà attendere ancora qualche mese, almeno fino al prossimo ottobre. Più rapide di Sony sono state altre aziende, specializzate nella realizzazione di periferiche di qualità, e non soltanto nell'ambito console.

I MONITOR PORTATILI

THRUSTMASTER

Anche **Thrustmaster** ha messo in vendita, dallo scorso aprile, un monitor a 5" per Psone, a colori e



chiamato **XL Screenmate**, è retroilluminato, compatibile con i sistemi PAL e NTSC, e comprende **altoparlanti integrati** con presa cuffie. La superficie non riflettente dello schermo rende ottimale la visualizzazione, soprattutto nei casi di luce alle spalle.

Dotato di una **porta AV** per consentire il collegamento al televisore anche quando lo schermo è inserito nella console, **XL Screenmate** è fornito persino di un **adattatore** per automobile, per giocare in tutta sicurezza anche in viaggio, grazie al sistema salvavita incluso. L'alimentazione DC da 7.5 V è sufficiente ad alimentare tutto il sistema, Psone e schermo LCD.

RIASSUMENDO..

Questo il quadro dei principali schermi presenti sul mercato. La nota dolente riguarda purtroppo il prezzo: il più economico dei tre, infatti, **LCD Screen** di Atomic, costa **329.000** lire (169,9 euro), ben più della stessa console (il cui costo

si ferma a **249.900** lire). Più cari, anche se non di molto, gli altri due modelli: **359.000** lire (185,4 euro) è il costo del **TFT LCD 5"** di Xtecnologies, mentre ce ne vogliono **379.000** (195,7 euro) per **XL Screenmate** di Thrustmaster.

X TECNOLOGIES

Xtecnologies, per esempio, ha messo in vendita dapprima un modello di schermo da 4", per poi passare al **TFT LCD**, uno schermo a colori e a cristalli liquidi da 5", che offre anche la possibilità di ridurre l'area di gioco visualizzata a 4", per garantire una risoluzione maggiore. Il **TFT LCD 5"** è in grado di riprodurre un segnale video sia da Psone che da qualsiasi altro tipo di sorgente video con collegamento RCA. Il che significa la possibilità di connettere non solo altre console, ma anche, per fare un esempio, i **DVD player**. Lo schermo a matrice attiva è corredato di due **altoparlanti stereofonici**, e di una

serie di pulsanti per il **controllo Osd** (On Screen Display) di volume, tonalità, contrasto e colore.

Il **TFT LCD 5"** si fissa alla Psone tramite due viti apposite, predisposte per l'ancoraggio, e diventa tutt'uno con la macchina, con la possibilità di essere chiuso come se fosse un secondo coperchio. Per quanto riguarda la connessione, sul retro del monitor sono presenti il cavo da collegare alla console, lo spinotto per l'alimentazione e i connettori RCA Stereo IN, che consentono al **TFT LCD 5"** di essere connesso a una sorgente audio a bassa frequenza.



ATOMIC



Un altro modello da prendere in considerazione è **LCD Screen** di **Atomic**, un monitor a colori e a cristalli liquidi da 4,5 pollici. Anche il prodotto Atomic è dotato di altoparlanti integrati e regolatori di volume, luminosità e contrasto (per regolare la visualizzazione a seconda delle condizioni di luce). **LCD Screen** è di dimensioni (28x24 cm) leggermente superiori ai modelli precedenti, ma **offre la possibilità di racchiudere Psone al suo interno**, proteggendola così dagli urti che potrebbe subire durante il trasporto. L'ingresso AV di cui **LCD Screen** è dotato consente di utilizzare il monitor anche come valido supporto per altre apparecchiature, come telecamere, videoregistratori e lettori DVD.

PER GIOCARE IN MACCHINA



Abbiamo comunque fatto riferimento anche ad altri accessori interessanti, disponibili sul mercato, che sono in grado di accrescere la potenziale 'mobilità' della PSone. Un accessorio di particolare interesse è senza dubbio il **Car Adapter**, che Atomic mette in vendita a **32.900** lire (16,99 euro). Si tratta di un connettore, da inserire sul retro di LCD Screen Atomic, che consente di collegare la PSone all'**accendisigari dell'auto**, prendendo ener-

gia direttamente da esso. Un accessorio che, di fatto, libera la PSone dal vincolo della corrente elettrica, consentendo al giocatore di divertirsi anche in viaggio. E sempre Atomic ha realizzato una pratico **zainetto**, pensato appositamente per il trasporto della PSone e del suo schermo LCD Screen. La borsa si chiama semplicemente **Travel Bag**, costa **34.900** lire (18,01 euro) ed è fornita di speciali tasche porta joystick, porta memory card, e di una comoda tracolla per il trasporto.



ET VOILA': SENZA CORRENTE!

Altro accessorio molto interessante è la **batteria** per Psone, che diverse aziende hanno già messo in vendita. Il **Battery Pack** di Atomic, per esempio, è una vera e propria batteria, che può essere direttamente collegata alla console, oppure



attaccata al monitor Atomic LCD Screen. La batteria è completamente ricaricabile, costa **99.900** lire (51,59 euro) e trasforma di fatto la piccola piattaforma di casa Sony in una vera e propria console portatile. Anche Thrustmaster si è mossa in questa direzione: è da poco in commercio, infatti, una batteria di nome **Energy Mate** che, accanto a XL Screenmate, va a completare il kit per una Psone 'da viaggio' (XLScreenmate, lo ricordiamo, ha integrato anche l'adattatore per collegare la Psone all'accendisigari della macchina). Energy Mate pesa

all'incirca mezzo chilo, e può essere utilizzata per alimentare Psone, XL

Screenmate e qualsiasi altro schermo LCD da 7,5V. E' realizzata con tecnologia NI-MH (Nickel Metal Hydride) e costa intorno alle **95.000** lire (49,06 euro). Tuttavia, quello che un po' frena le ambizioni da console portatile della PSone, è la limitata autonomia delle batterie in circolazione: infatti, sia Battery Pack di Atomic che Energy Mate di Thrustmaster garantiscono un'autonomia massima di circa **2 ore**. Insomma, forse non è ancora il momento di mollare tutto e partire per un giro del mondo con la PSone sotto al braccio. Ma un domani... chissà?



TFT LCD 5"
(Xtconologies)

- Sistema: PAL
- Dimensione Monitor: 5"
- Risoluzione: 110,000 dots
- Alimentazione: 7,5 V
- Consumo di potenza: 7,5 W
- Monitor LCD 5"
- 2 stereo loudspeakers
- Tasto On/Off
- Controllo volume e luminosità
- Cavo di connessione monitor-console
- Connettore 7,5 Volt per l'alimentazione del sistema
- Viti per fissare il monitor alla console
- RCA Video input per connettere ogni tipo di sorgente PAL
- RCA Stereo input per connettere ogni tipo di sorgente audio a bassa frequenza.
- Compatibile con N64®, Dreamcast®, PlayStation®, PSOne®, PlayStation®2, DVD, VCD e VHS
- Prezzo (iva inclusa): 359.000 lire (185,4 euro)
- Distribuito da: CTO S.p.A.



XL Screenmate
(Thrustmaster)

- Dimensione Monitor: 5"
- Forma arrotondata, sottile e compatta in perfetto stile PS One™.
- Luminosità digitale e controllo volume integrati
- Compatibilità Multistandard per l'Europa e gli Stati Uniti (PAL/NTSC)
- Porta AV aggiuntiva per l'utilizzo con TV a schermo collegato
- Rotazione di 180° dello schermo rispetto alla base
- Ingresso DC 7,5 V, lo stesso presente su PS One. Il supporto del trasformatore dello schermo è sufficiente ANCHE per la console.
- Adattatore 7,5 V per automobile con circuitazione di sicurezza, per giocare anche in viaggio in tutta sicurezza.
- Solo disponibile per l'utilizzo con PSOne™
- Prezzo (iva inclusa): 379.000 lire (195,7 euro)
- Distribuito da: Guillemot



LCD Screen
(Atomic)

- Sistema: PAL
- Dimensione Monitor: 4,5"
- Altoparlanti stereo
- Regolatori di luminosità, contrasto e volume integrati
- Alimentazione: 7,5 V
- Consumo di potenza: 7,5 W
- Porta AV per collegamento anche di altri apparecchi (videocamera, VHS, DVD)
- La forma e le dimensioni di LCD Screen consentono di racchiudere la Psone, proteggendola dagli urti
- Peso complessivo: 1,1 kg
- Dimensioni: 28 x 24 cm
- Solo disponibile per l'utilizzo con PSOne™
- Prezzo (iva inclusa): 329.000 lire (169,9 euro)
- Distribuito da: D+ International

DI **CHRISTIAN PETTINI**

World's Scariest Police Chases

Planet Voto

89

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8

Gameplay 9

Sonoro 6

Longevità 8

Originalità 8

A favore

- Graficamente molto buono
- Missioni e ambientazioni varie e originali
- L'Intelligenza Artificiale dei nemici convince molto
- Livello di difficoltà ben settato

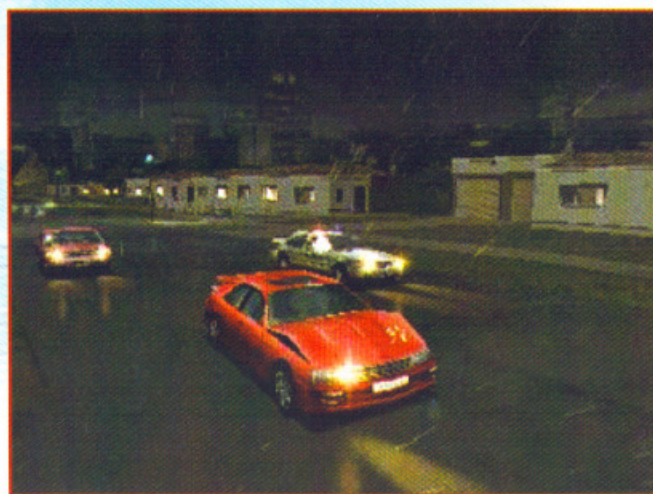
Contro

- Non ha il carisma di un **Driver**
- Il modello di guida non è un gioiello e necessita di un po' di pratica
- Stare 'dalla parte giusta' non piacerà ai giocatori 'marci'

È arrivato il gioco preferito da tutti gli aspiranti Starsky e Hutch! Mettiamoci la divisa della polizia e scendiamo per le strade a combattere il crimine!! A bordo dei potenti mezzi delle forze dell'ordine dovremo effettuare numerose missioni a caccia di malviventi. Per una volta, fare gli onesti non ci farà troppo male...



eh... Quando ero piccolo e giocavo a guardie e ladri, io facevo sempre il ladro. Rubavo (... ehm... lo faccio tutt'ora) le mance e le elemosine negli offeritori. Facevo la cresta quando mio padre mi chiedeva di fargli qualche piccola commissioncina. Il mio gioco, quello che rispecchia maggiormente il mio animo, è **Grand Theft Auto**. Sono sempre stato dalla parte dei fuorilegge, dei sovversivi. Ascolto **99 Posse, Rage Against the Machine**; sono redattore di una rivista di videogiochi, mentre altri hanno scelto di fare, che so, i caporedattori, i direttori. Insomma, dove c'è l'ordine e la disciplina, è dove NON sto io. Adesso vorrebbero farmi divertire facendomi vestire i panni di un tutore della legge. Per istinto, dovrei lasciar sfuggire sempre 'i miei amici'. E invece, gioco assecondando quello che il gameplay mi richiede. E, porcacchia miseria, mi diverto. Potenza dei videogiochi...



▲ Era una notte buia e tempestosa. E noi lì, a combattere il crimine. E ad ammirare gli effetti della pioggia, e i riflessi sull'asfalto...

VOLANTE UNO A VOLANTE DUE...

La modalità a due giocatori non prevede alcun 'guardie e ladri'. Insomma, il fuorilegge proprio non me lo fanno fare... Si gioca in cooperazione, con una macchina in due. Uno guida, l'altro si preoccupa di sparare. Proprio come una coppia di veri 'gemelli'!! È notevole il coinvolgimento che viene generato da questa cooperazione, anche se in realtà chi deve sparare corre il rischio di annoiarsi; ma in verità troverete molto divertimento e altrettanto coinvolgimento quando vi ritroverete a dire "Accelera! Se non ti avvicini non riesco a mirare!!" piuttosto che "Fra tre secondi gli taglio la strada, tieniti pronto a fare fuoco". La cooperazione ricorda molto da vicino l'ultimo **Road Rash**,



quel **Jailbreak** che prevedeva un sidecar: uno guidava, l'altro si preoccupava di dare mazzette a destra e a manca; ma lì il mezzo imponeva una certa collaborazione del 'picchiatore' durante la guida, rendendo tutto più dinamico e coinvolgente.

STASCHI E AC

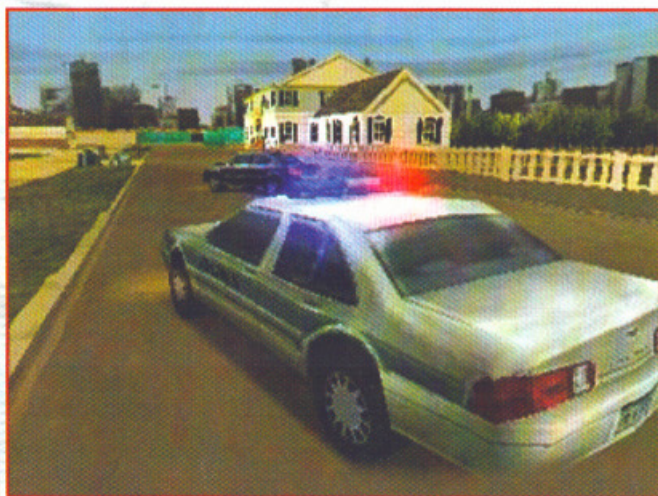
Il supporto realizzativo della **Fox Interactive** (quelli di **Die Hard Trilogy**, insomma) è stato importante per dare a tutta la realizzazione dei connotati di spettacolarità. Infatti il gioco apre con una sequenza introduttiva molto televisiva. E la ragione è presto chiarita: la **World's Scariest Police Chases** è una trasmissione televisiva sullo stile della nostra **Real TV**, che riproduce le azioni più spericolate della polizia americana riprese dalla viva telecamera della trasmissione. L'inseguimento cui assistiamo durante l'intro è realmente bello! Il rifarsi a



▲ Di notte l'oscurità rende più complicato il nostro lavoro. Il crimine non dorme mai!



▲ Stiamo giocando in due. Quel punto rosso sotto la macchina che scappa è il mirino, controllato dal giocatore che si preoccupa di sparare. E che ha tirato fuori l'arma: lo vedete il braccio?



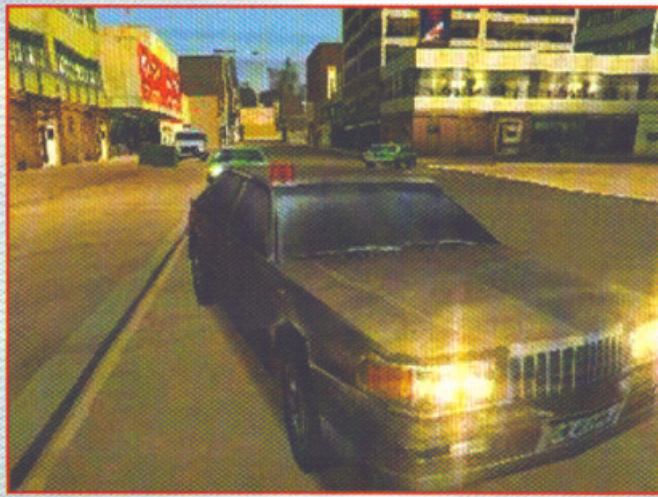
▲ L'effetto delle luci delle sirene è molto bello. Graficamente il gioco fa faville!

una trasmissione televisiva non ha imposto niente al gameplay, però: nel gioco non si respira alcuna atmosfera da network, e non avremo mai le **telecamere** fra i piedi. Al punto che credo che questa trasmissione manco esista; ma non posso proprio saperlo.

SLUTSKY E HICKS

Il gioco, sostanzialmente, prevede **inseguimenti** fra poliziotti (noi) e malviventi (quelli controllati dal computer), variamente tratteggiati nelle diverse modalità di gioco. Un gioco, tanto per intenderci, in stile **Driver** ma con noi dalla parte dei buoni (buoni i poliziotti americani??). Ma la produzione di **FOX Interactive** ci riporta alla mente anche un altro racing, quello contenuto nei due **Die Hard Trilogy** da essa medesima prodotti e dei quali parlo in un box qua attorno. Il gioco offre aprendo un ricco menu, che presenta **tre modalità** distinte che però non si distinguono molto fra loro. Una prima modalità di **pattugliamento**, per uno o due giocatori, permette un 'free patrol' selezionando altresì l'ora del giorno e il **tempo meteorologico**; un

po' come il free drive di **Driver**, solo che qui ci sono i criminali da catturare. C'è una modalità **story**, per un solo giocatore, che prevede una seria serie



di test nelle strutture delle forze dell'ordine, dopo aver superato le quali ci si 'getta nella mischia' con le prime missioni. Una terza modalità prevede la scelta di **missioni singole**, fra quelle disponibili, che vengono rese disponibili con il procedere; è per uno o per due giocatori umani. Sostanzialmente, inseguire il crimine accomuna le tre modalità fra loro! **World's Scariest** permette anche una giocabilità estesa a **due giocatori umani**, che viene approfondita in un box. Purtroppo non c'è un felice 'guardie e ladri', ma una modalità cooperativa... che comunque non è male!

FUJAKKA FUJAKKA

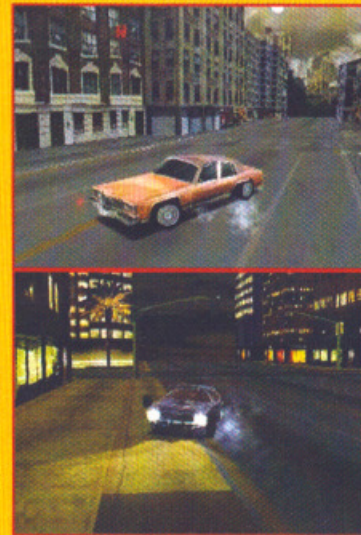
Vi ritrovate dunque a battere le strade alla ricerca di criminali... La città è **esplorabile** a piacimento, non siete obbligati a seguire una pista prestabilita! Pertanto il movimento libero si unisce anche ad alcune implicazioni che ineriscono la giocabilità. Avrete a disposizione gli strumenti base di ogni poliziotto: una **sirena** (al sentire la quale i cittadini si spostano e vi lasciano passare!) e un'arma per sparare addosso ai criminali. L'uso della sirena è divertente, ma la pistola aggiunge molto a livello di gameplay. Per evitare gravi complicazioni riguardanti il dover mirare, l'operazione di fuoco è stata semplificata. Vi basta avere più o meno davanti la macchina che state inseguendo, e premendo **su** e **giù** selezionerete il bersaglio e il punto da colpire. Solo giocando in due il mirino sarà libero e l'utente addetto a fare fuoco potrà sparare spostando manualmente il mirino.

UN TASSINARO A NEW YORK

Il gioco, ma quante volte ve l'ho detto?, si ispira a **Driver**. Offrire la possibilità di scegliere il percorso all'interno di una città che vive di leggi sue proprie è realmente irresistibile e regala all'utente dei momenti ludici di graaandissimo impatto, interesse, divertimento. Il **senso di libertà** che viene dato dal girare liberamente (o quasi...) per le vie di una città costituisce una esperienza e una emozione che sono rese possibili solo dalla inaudita potenza del gioiello Sony; prima della PlayStation, infatti, non era nemmeno concepibile la riproduzione di un mondo vero, vivo,

QUELL'ALTRO

Il riferimento è, naturalmente, a **Driver** (e relativo sequel). Si tratta di un gioco nel quale siete un **poliziotto infiltrato**, che lavora al soldo di un boss della mala per riuscire ad accumulare prove per poterlo incastrare. Pertanto, se la trama è (schifosamente) politicamente correct, le azioni di guida che andrete a effettuare saranno (meravigliosamente) fuorilegge!



▲ Il concorrente di **World's Scariest Police Chases** è **Driver**, bello come gioco ma poco convincente graficamente.

L'impostazione e il gameplay, pertanto, impongono un analitico confronto. Il modello di guida di **Driver** è migliore di quello offerto da questo WSPC, perché la macchina si 'sente' molto meglio, **sbanda** e si imbarca in modo molto fisico, lo spostamento dei carichi, la reazione in curva (e alle controsterzate), la solidità della vettura nei momenti di impatto... Stiamo parlando di elementi che in **Driver** sono ai massimi livelli e che si pongono ai vertici per quanto riguarda i giochi di guida dalla impostazione arcade. Le città nelle quali si svolgono le malefatte sono **quattro**; questo aumenta il piacere, perché certo è piacevole guidare in una città reale, perfettamente riprodotta. La grafica invece è nettamente a favore di WSPC, grazie alla fluidità, alla risoluzione, alla solidità, alla cura delle texture. Insomma, **Driver** (e il seguito) sono giochi complessivamente migliori per quanto riguarda l'**esperienza di guida**; ma la grafica e l'interpretare il poliziotto (ciò che per alcuni è addirittura il sogno di una vita! Oddio!!!) potrebbe farvi preferire questo WSPC in modo netto.

▲ La varietà di locazioni è notevole, e i programmatori hanno fatto un ottimo lavoro nel caratterizzare la città, che infatti è bellissima. Qui siamo nella zona più commerciale, quella che di giorno è piena di vita; di ciò beneficia l'interesse.

DIE HARD: MORTE PORNOGRAFICA

Ci sono stati due episodi del gioco *Die Hard Trilogy* prodotti dalla FOX Interactive e rifacendosi alle pellicole *Duri a morire* con Bruce Willis (nei panni del poliziotto Dick McClaine); si tratta di titoli che, entrambi, racchiudono tutte e tre le pellicole e presentano tre gameplay differenti, legati a ciascun film. C'è una sezione arcade, una shooter e una di guida. La terza fase si concretizza pertanto in un driving game: a caccia di bombe nel primo *Die Hard* e all'inseguimento nel secondo. Il primo, felice Platinum, è un ottimo gioco; il secondo è un po' meno bello.

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES



Ogni tanto la polizia ci mette a disposizione dei mezzi più che adeguati per lo svolgimento delle missioni... Con un simile mostro possiamo fare con molta abilità il nostro lavoro di tutori della legge.

che si muove indipendentemente dalle decisioni del giocatore e all'interno del quale l'utente è chiamato a vivere una esperienza, realistica 'per ipotesi'. Se date un'occhiata alla mappa della città offerta da **World's Scariest Police Chases**, infatti, potete tranquillamente notare la coerenza e la verosimiglianza delle strutture presenti. Il dedalo di strade, la divisione dei quartieri... tutti argomenti che però voglio approfondire e sui quali tornerò fra un po'.

IL POLIZIOTTO NON È BELLO SE NON È LITIGARELLO

Il modello di guida è discreto, ma non buono. Il movimento della macchina è un po' troppo leggero; per esempio, in curva non noterete un comportamento realistico: lo spostamento del carico, la flessione degli ammortizzatori, l'abbrivio, sono elementi presenti in maniera marginale. L'esperienza di guida ne risente un po', e non è appagante al massimo. Ma se da una parte il mero guidare non è bellissimo, è molto gradevole il fine del guidare: l'inseguimento è molto divertente,



▲ La città è molto varia. Qui siamo in un vicolo; per solito questi posti pullulano di scartoffie, che possiamo far volare via semplicemente andandogli addosso.



in effetti!!!! Anche perché la riproduzione di un ambiente verosimile è molto buona; e convincente risulta l'Intelligenza Artificiale degli elementi presenti. In primis i criminali, che sfuggendo guidano in modo più o meno buono, ma comunque sempre realistico. Durante gli inseguimenti assisterete a incidenti, a comportamenti avventati da parte degli inseguiti ecc. E questo è in grado di supplire alle manchevolezze del volante!

SCUOLA DI PULIZIA

La grafica è veramente ottima. Il gioco ha un motore grafico davvero solido e i difetti di compenetrazione e sparizione dei poligoni sono ridotti; ci sono, per carità, ma non credo che, su questo hardware, un gioco simile possa essere ineccepibile da questo punto di vista. La città è un prodotto della fantasia dei programmatori. Non riprodurre una città esistente ha permesso loro di mettere

SCHERMO DELLE MIE BRAME

Le indicazioni che compaiono sullo schermo sono in grado di fornire tutte le informazioni che occorrono; in verità lo schermo è pieno di indicatori, ma non si genera alcuna confusione perché ognuno ha il suo ben chiaro significato. In alto a sinistra c'è l'indicatore di status della vostra macchina; tanto più passa da verde a rosso, tanto più la vettura è danneggiata. Al centro, la freccia verde segnala la posizione della macchina che state inseguendo e vi aiuta nel dirigervi verso di essa. In alto a destra compare il simbolo che evidenzia se è stata armata una pistola oppure no. In basso a sinistra c'è una porzioncina della mappa della città; in basso al centro si trovano le due



▲ Lo schermo mostra una nutrita serie di informazioni; tutto quello che c'è, è indispensabile. Ma la lettura è facile e immediata.

barre che riguardano lo scontro. Quella blu indica la distanza dalla macchina in fuga, quella rossa ne segnala lo status: tanto più è lunga, tanto più la vettura del malvivente è danneggiata.



▲ Nel gioco compaiono i mezzi più strani... Ah, questi signori fanno una pizza ripugnante. Ma d'altronde sono americani. Che ne vogliono sapere, loro, di pizza???

tutto quello che volevano: infatti la città è molto completa, e ben caratterizzata. Soprattutto, sono da lodare la **varietà** e la **ricchezza**. Alcuni particolari, animati, vi lasceranno di sasso, tipo l'**insegna-hamburger** che sovrasta il fast food; o i **muraux**; o la spiaggia; o le villette del quartiere residenziale.

Ottima è poi l'implementazione di due effetti: la **pioggia** e i diversi **orari** del giorno. Ovviamente, infatti, la vita del poliziotto non è che si ferma perché piove, o è notte... Ma sia il buio che la pioggia sono resi in modo magnifico. Per esempio, sotto un diluvio, entrare in una galleria e poi riuscire è accompagnato da un effetto interruzione/ripresa davvero bellissimo.

IL TELEFONO È MIOOO

World's Scariest Police Chases è un gioco che ha grandi pregi e qualche difetto. Comincio, per coerenza, dagli ultimi. Per quanto riguarda i pregi... che dire? In effetti non so da dove cominciare! È splendida la sensazione di girare in mezzo a una città 'viva', sensazione di cui **Driver** ci aveva già deliziati. È splendida la cura per i **dettagli**, come ho avuto modo di evidenziare e che mi sembra giusto sottolineare nuovamente. La dinamica dell'**Inseguimento** è notevole, anche se rimangono le mie perplessità nel fascino che interpretare un tutore della legge possa avere in un giocatore...

I difetti riguardano il **modello di guida**, che in effetti è 'plastico' e ricorda **Ridge Racer**; di per sé non è un limite, ma lo stile di guida di **Driver** è tutt'ora un parametro quando si parla di giochi di questo tipo. La **monotonia** di certe missioni, poi, può essere considerata un secondo difetto, pur se non grave. Da mettere nella 'lista nera' c'è poi l'assenza di una modalità 'guardie e ladri' che impegni **due giocatori umani**; ma, pure qui, mi domando quanto sia giusto considerare difetto un'assenza.

SEI SOLO CHIACCHIERE E DISTINTIVO

Le strade si estendono per circa **cinquanta chilometri** simulati; ovviamente, tutto questo non sta in memoria, ma non ci sono caricamenti



▲ La macchina è ridotta malino... sia davanti che dietro siamo stati danneggiati. Gli incidenti procurano dei danni alla carrozzeria che sono molto belli a vedersi. Feature nascosta: la modalità 'big head'. Quella 'big tits' è data di default!

che interrompono il procedere dell'azione perché i vari pezzi della città vengono caricati mentre il giocatore ci si avvicina, in un modo continuo che non interrompe mai le missioni, che scorrono in modo continuo e ininterrotto.

Le **macchine** non sono bellissime, soprattutto sono prive di poligoni: un prezzo che si doveva pagare per tanta ricchezza. Però si rompono e si deformano in maniera molto realistica, suggestiva e originale. Un **tamponamento**, per esempio, vi farà rompere il paraurti, che magari non cadrà ma rimarrà appeso! Danneggiare il **motore** farà poi fumare la vettura; ma con la velocità e il vento apparente prodotto dal rapido procedere vi farà raffreddare il motore, che quindi, in marcia, smetterà di fumare! Gli effetti di **environment mapping** prevedono i riflessi sulla vettura: niente di eccezionale, comunque.

BULLIT - E PUPET...

Insomma, che altro dire. Mi sento di

consigliare questo ottimo gioco a tanti tipi di giocatori: chi ama gli arcade, chi adora i gameplay intelligenti, chi apprezza il driving che permettono il movimento libero, gli aspiranti poliziotti... Solo gli assatanati del realismo a tutti i costi non devono prendere in considerazione l'acquisto di questo game, dal momento che il comportamento della vettura è un po' 'plastico'. Ma per tutti gli altri, si tratta del miglior acquisto che può esser fatto prima di partire per le vacanze!!!!

PICCOLI GRANDI PARTICOLARI

Il gioco è curatissimo, su questo non si discute. A partire dalla città, che graficamente è eccezionale: varia, bella, coerentemente divisa in quartieri omogenei, dotata delle infrastrutture che ti aspetti... C'è il quartiere malfamato, quello residenziale, il centro, il parco, la spiaggia. E poi, tutta una serie di strade, di ponti, di garage, il centro commerciale... purtroppo però manca un po' di 'caos umano' (i pedoni sono rarissimi).

Il motore che regola il traffico è ottimo e le reazioni delle macchine 'normali' stupiscono per realismo. Pensate che, se passate a sirene spiegate, le altre macchine si metteranno sulla destra per non ostacolarvi! Eh... dopo i problemi che avevamo con **Driver**, quasi non ci pare vero!!!

I **semafori** funzionano e vengono rispettati; ma sono i tanti piccoli particolari che meritano menzione. Quando impugnate un'arma, vedrete il **finestrino** che piano piano si



▲ Il poliziotto si affaccia e spara! L'animazione è bella e divertentissima!! Si abbassa il finestrino e il nostro si mette a puntare. E poi... date un'occhiata pure al fumo delle gomme, ai segni delle sgommate, ai muraux sui muri della zona amalfamata...

abbassa e spunta fuori il poliziotto! Per giunta, come è coerente, dal momento che il poliziotto che spara si trova a **destra**, non sarà coerentemente possibile indirizzare il mirino tutto a sinistra. Se la missione prevede l'uso di una macchina normale, senza le indicazioni della polizia, ogni volta che accenderete la sirena vedrete un braccio che materialmente mette la **sirena** sopra il tetto della vettura!



▲ Acciuffare i malviventi è facile, se gli chiudiamo la strada in questo modo!

DI ALESSANDRO 'PITONE' SECCAFIENO

Ralph Lupo all'attacco

Planet Voto

95

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 9

Gameplay 9

Sanora 8

Longevità 7

Originalità 9

A favore

- Ottima localizzazione italiana delle voci dei personaggi, dei rumori e del sonoro in generale
- Siete protagonisti degli episodi dei cartoni animati dei Looney Tunes
- Esilarante, originale, intelligente, preciso...
- La presenza di Duffy Duck e il suo tutorial valgono tutto il gioco!

Contro

- Graficamente non è spettacolare, anche se le animazioni sono favolose
- In ogni livello c'è solo un bonus nascosto; la longevità dipenderà da quanto vi ci siete divertiti la prima volta
- Alcuni problemi di inquadratura
- Titolo orrendo

Voi li conoscete i Looney Tunes, i cartoni animati di Wile E. Coyote, Roadrunner (Bip-Bip), Bugs Bunny e compagnia, vero? Ecco, perché stavolta siete protagonisti di uno di questi. Niente platform mimetizzato da action game: questa volta dovrete usare la vostra mente criminale per rubare delle PECORE!



aramente si è visto un gioco così divertente. Sì, lo so, lo avete letto un centinaio di volte, ma questa volta è vero al cento per cento. Il perché è facile intuirlo: basta dare un'occhiata al **soggetto** del gioco. Ma prima è necessario chiarire alcuni legami di parentela...

Tutti conoscete **Wile E. Coyote**, il coyote più sfigato della Terra, alla perenne caccia di un animale che la scienza non ha ancora ben identificato, ma che a furor di popolo è stato inserito nei libri di zoologia col nome di **Bi-Bip**. O **Bip-Bip**, se preferite - ma le vostre labbra si

incaglieranno nel tentativo di pronunciare la prima P col risultato si sputacchiare in faccia ai vostri astanti. Wile E. Coyote è un coyote, e fin qui tutto bene. Ha un cugino e qui la storia si fa un tantino più complicata: come fa un coyote ad avere un cugino? Dovrebbe essere figlio di uno dei suoi fratelli; anche questo è possibile, tecnicamente, ma di loro non c'è traccia nell'albero genealogico della famiglia



▲ ***Ve l'avevamo detto che era un cartone animato: se correte troppo veloce, assumetevi i vostri rischi...***

Coyote. Possiamo quindi dedurre che sia frutto di un esperimento di clonazione non troppo ben riuscito, tanto da non poterlo accomunare a un fratello, ma 'soltanto' a un cugino. Il bello è che tutti lo conoscevano, ma nessuno lo sapeva, me compreso. Infatti il coyote che vedete alla perenne caccia dello struzzo del deserto è Wile E. Coyote, mentre quello che avete sempre visto cercare di rubare le pecore guardate a vista da **Sam**, cane pastore dalla frangetta ribelle, è **Ralph il Lupo**. Il cugino di Wile E. Confusi? Ragionate: uno lo avete sempre visto alle prese con il Roadrunner, l'altro con le pecore. NON POSSONO ESSERE LO STESSO

◀ ***C'è anche spazio per la simulazione di volo. La barra a sinistra è il carburante, quella a destra l'integrità del razzo.***

ECSCHIUSMI: IS DIS E CARTUUN?

All'inizio di ogni livello è molto importante osservare la **mappa** dello stesso, dove sono anche segnalati i punti di ricezione dei **pacchi postali**: naturalmente è una mappa blueprint, disegni a tratto bianco su carta blu, un classico dei piani dei più cattivi!

Questo è solo uno dei tantissimi particolari che rendono totale l'esperienza. Sapete cosa? Questo gioco è **CREDIBILE, COERENTE!** Le regole che vigono nel mondo dei cartoni animati, i piccoli particolari che ci hanno piegato dalle risate in televisione, sono anche qui. Non si



tratta di una semplice licenza come in moltissimi altri giochi che la sfruttano solo per il nome, di qualsiasi genere essi siano, da Asterix a James Bond. Questo è stato fatto non SU un cartone animato, ma **COME** un cartone animato.

ANIMALE! Se non altro perché uno rincorre un velocissimo struzzo nel Grand Canyon, mentre l'altro scorrazza per la Barbagia cercando di rubare pecore! Troppo facile indovinare la razza di **Sam Cane Pastore**, un pastore tedesco emigrato in Sardegna e diventato un pastore sardo. Quindi, ricapitolando, il gioco è incentrato sulle vicissitudini amorose di un clone del deserto che cerca di rubare una pecora (probabilmente di nome Dolly) da un gregge guardato a vista da un pastore sardo di nome Sam. Chiaro?

LADRI DI PECORE SI NASCE, NON SI DIVENTA

Ralph Lupo all'Attacco è un puzzle game tridimensionale. Si può definire tale perché si divide in livelli come possono essere quelli di **Devil Dice** o di **Kula World**, livelli che devono essere completati in successione. L'obiettivo è sempre lo stesso: arrivare nella zona di **Goal** insieme a una pecora, nel senso che la dovrete trasportare. Ogni missione ha quest'unico, maledetto, sporco obiettivo: rapire un **ovino** dal gregge del dannato cane da guardia! Ora mi si potrà obiettare che un



▲ Non avete idea di quante volte vedrete questa scena...



▲ Ecco cosa intendo io per 'cartone animato interattivo'!



obiettivo che rimane sempre identico potrebbe generare un gameplay monotono, ma quando siete un coyote, pardon, un lupo, niente è monotono. Specialmente se siete un lupo della razza Warner Bros, uno di quelli che le pecore non le sbrana, le rapisce. E rapire una pecora, a meno che non sia di proprietà di un ricco latifondista sardo e l'obiettivo sia il riscatto, non ha molto senso.

Ora voglio che mi guardiate attentamente negli occhi: se non riuscite a immaginarveli, andate a riguardarvi qualche mia vecchia foto sui vecchi numeri di Planet PlayStation o Planet PlayGirl. Superata la meraviglia iniziale (o il disgusto definitivo, a scelta), rilassatevi. Pensate che i vostri peli si allungino a dismisura, più di quanto la vostra fidanzata abbia mai protestato. Il vostro naso si allunga, più di quanto il vostro fotografo abbia mai cercato di smorzare. Le vostre unghie si allungano, i vostri sensi si acuiscono.... State diventando lupo anche senza luna piena, licantropi senza una legge, predatori mannari gratis. Arriva la parte più difficile: se siete lupi e dovete trascinare una pecora nella vostra tana, cosa fate? Normalmente la **fiutereste**.

Approcchereste con attenzione il gregge, fiutereste la minacciosa presenza del cane (l'odore di cane bagnato è inconfondibile almeno quanto quello di cane asciutto), aspettereste pazienti acquattati fra le fronde in attesa di spiccare il letale balzo e azzannare l'ignara preda alla giugulare, facendone scempio. E che il cane



▲ Perché un toro dovrebbe dormire in un campo coperto di foglie secche? Semplice: perché così c'è più possibilità che facciate rumore e che lo svegliate!

LOONEY TUNES RULEZ!

Siete in un cartone animato, quindi è meglio che prendiate appunti sulle regole che vigono in questo mondo.

- La pecora che vede un qualsiasi pulsante di qualsiasi colore o dimensione, se è in grado di raggiungerlo, ci si butterà sopra e ci rimarrà finché non la togliete.
- La pecora che vede un **cespo di lattuga**, ne verrà irrimediabilmente attratta. Se quando avrà finito ce ne sarà un'altro a portata d'occhio, ci si proietterà immediatamente.
- Se vi travestite da pecora (oltre a essere perversi), belate e sarete seguiti. Ricordatevi anche che una **vistosa zip** sarà visibile sulla vostra schiena.
- Una **fascia elastica** può avere molteplici usi: legata a due alberi, può fungere da fionda per catapultare oggetti e persone da una parte all'altra dei burroni. Legata a un albero, può fungere da elastico per un **bundgie jumping** predatorio.
- Se vi travestite da **coniglio** (oltre a essere estremamente perversi), dovete tenere presente che Porky Pig Cacciatore è sempre a caccia di Bugs Bunny.



- I cani pastori sono estremamente sensibili alla musica dei **flauti magici** dai quali si fanno facilmente ipnotizzare. Questo a meno che non abbiano dei tappi per le orecchie.
- Le **incudini** che vi cadono sulla testa fanno male.
- I **pianoforti a coda** ancora di più.

LI RICONOSCETE?

Ralph Lupo all'Attacco fa il verso a molti giochi. Sarà divertente cercare di individuarli tutti, e alcuni di questi non ve li vogliamo rivelare per non togliervi la sorpresa. Ma per stuzzicarvi, abbiamo pensato di suggerirvene un paio



Che ne dite di un lupo dalle fattezze di coyote che scala una parete rocciosa aggrappato ai rampicanti? La posizione e le animazioni non lasciano dubbi: se solo questo lupo avesse le tette un po' più grosse, avrebbero potuto fare un film anche su di lui. Lo intollerano **Sheep Raider**.

E che dire di una fiera che si cela nell'ombra e si appiattisce dietro le rocce, nascondendosi alla vista di un guardiano? D'accordo, quelli della **Next Generation Special Forces** erano antipatici, ma paragonarli a un cane...!

Duffy sarà quasi sempre presente all'interno dei livelli: a volte per darvi una mano, a volte per infastidirvi. In questo livello ripescerà voi e la pecora sotto forma ghiacciata...

Grazie a questo visore panoramico, potrete osservare gli spostamenti di Sam e pianificare il rapimento dell'ovino...

provasse ad avvicinarsi: la natura ha le sue leggi per le quali voi siete più feroci, più cattivi, più pericolosi. Ecco perché non vedete nessuno che porta un lupo a fare pipì nel giardino sotto casa. Ma non è così.

L'OCCASIONE FA IL LUPO LADRO

Flettete i muscoli, li contraete prima del momento adatto, attendete che il cane guardi dall'altra parte e spiccate il balzo. La vostra sagoma si staglia alta su quella dell'ovino che neanche si è accorto di voi e per un attimo l'immagine si congela, l'inquadratura ruota, Matrix si fa cartone animato mentre i vostri artigli si apprestano ad affondare nella lana e poi nella carne e poi nelle ossa. E questo quando arriva **Sam**. La pecora non la toccate neanche. La sua mano (mano?) vi afferra alla gola e il diretto Mosca-Vladivostok vi transita sul naso lupino che vi siete faticosamente fatti crescere. L'altra mano. Non ci sarà verso per voi di comportarvi da lupo urbano e quindi i vostri mezzi dovranno essere ancora meno urbani. In ogni livello dovrete usare quelle potremmo definire armi, per risolvere l'intricato puzzle di come portarvi in spalla una pecora in barba a un cane e vivere felici. Niente armi da fuoco, comunque: benché la violenza psicologica di un lupo eternamente beffato da un cane non abbia rivali, nessuno spara a nessuno. Piuttosto, datevi una svegliata: i tempi cambiano!



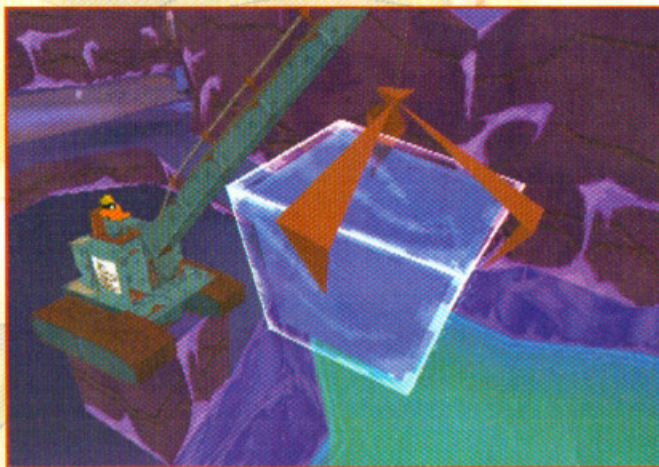
▲ Il gregge in lontananza che aspetta di essere predato. E Sam Cane pastore vigila...

Ci sono i **cellulari**, i **personal computer**, il mondo è diverso! E quindi dovrete pensare in modo diverso. Perché allora, invece di balzare nel gregge come pecoroni (oops, luponi), non provate a starne fuori e fare in modo che sia la pecora a venire da voi? Se tira più un capello di ragazza che un carro di buoi, volete che un lanoso

pecorone non attiri una piccola, virgine pecorella? Ecco che l'**Essenza di Vigoroso Caprone** ordinata per posta e consegnata via aerea dall'ACME potrebbe tornarvi utile. Davvero: date un calcio alle **cassette della posta** sparse nel livello di gioco e in tempo zero piovono una cassa contenente quello che avete ordinato. Se vi atterra vicino, buon per voi; se atterra in cima a un'altura che non riuscite a raggiungere... Ecco che il gameplay varia, proponendovi **micro sfide** sempre nuove per raggiungere oggetti o posizioni che vi permetteranno di risolvere la situazione successiva e così via. Ah, a proposito: usando l'Essenza di Vigoroso Caprone in unione con un ventilatore, dovrete riuscire ad attrarre verso di voi una pecora che si dovrebbe allontanare dal gregge...

C'È QUALCOSA DI GRANDE TRA DI NOI, DOLLY...

Siete sul lato di un canyon e sul lato opposto, separato da un burrone, c'è un gregge di pecore guardato a vista dal violento Sam Cane Pastore: la pecora dovrete trasportarla nel Goal accanto al vostro punto di partenza. Sul lato opposto del **burrone**, poco distante dal gregge, un campo di **lattuga** della quale i cespì, le pecore vanno matte. Per brucarne si allontanano persino dal gregge! TIN! Lampadina che si accende tra le vostre lunghe orecchie di lupo. Ecco che si materializza l'immagine dello stupido ovino che segue la lattuga, novello Pollicino che, all'inverso, segue la traccia VERSO l'orco invece che allontanarsi. Attraversate il Ponte Pericolante Che Regge il Peso di Una Persona Alla Volta, nella misura in cui un lupo o una pecora possono essere considerate persone, ma qui si va nella semantica... Arrivati sul lato opposto c'è **Porky Pig** il Contadino, maiale dei Looney Tunes che parla balbettando ESATTAMENTE come nei cartoni animati. Sarà lui che vi spiegherà come usare la lattuga creando una pista che lo stolto ovino seguirà ciecamente. Ma di lattuga non ne avete molta, ed è meglio che la conserviate per dopo. Questa pecora va presa con l'arte del borseggio. Avvicinatevi quatti quatti, zompettando criminalmente come solo un lupo dei





cartoni animati sa fare, al gregge di Sam Cane Pastore. Sullo schermo vedrete un'icona con la **faccia di Sam** che gira in continuazione, vedetta lombarda trapiantata in Australia, o in Barbagia, se preferite. Quando non guarda nella vostra direzione, siate lesti nell'avvicinarvi all'ovino più vicino a voi, magari al limitare del gregge: sollevatelo come solo un lupo dei cartoni animati sa fare e datevela a gambe. Tutto questo sempre che Sam non vi scorga: dovesse farlo, sarebbe su di voi istantaneo come un Nescafé e vi becchereste la vostra dose di randellate prima di poter dire: "Sono un veterinario di passaggio e mi sembrava che questa pecora necessitasse di cure mediche nel mio ambulatorio".

MUTAZIONI GENETICHE:

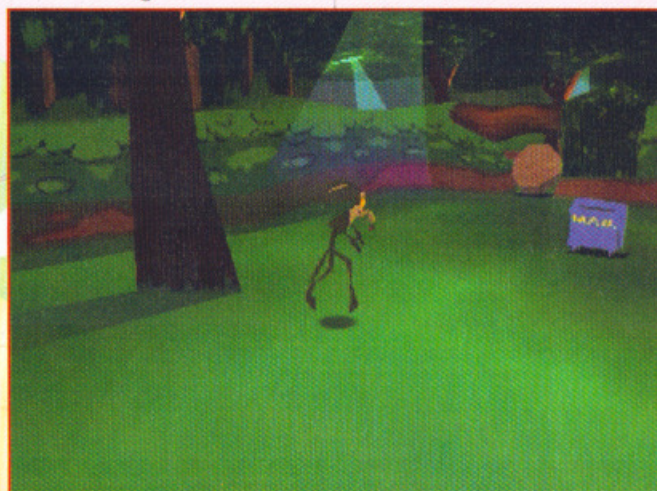
LA SCIENZA HA UNA SPIEGAZIONE

Rapita che avrete la graziosa pecorella (che ha uno sguardo da mucca che guarda il treno che passa), raggiungete il **ponte**. Se volete potete provare a passare dall'altra parte con la pecora in



▲ Potete ruotare la visuale usando R2 e L2, oppure lo stick analogico destro.

spalla, sperando che la vostra magrezza compensi l'alto peso dell'ovino, ma ovviamente non è così. Il ponte crollerà e voi rimarrete sospesi in aria, con lo sguardo come quello di una pecora che guarda passare un treno carico di mucche, tastando il vuoto sotto di voi con le dita dei piedi, come solo i lupi (e i coyote) dei cartoni animati sanno fare. Irrimediabilmente piomberete nel **canyon**, il volo sottolineato dalla tipica inquadratura dall'alto con tanto di **nuvoletta di polvere** allo schianto.



Ora bisogna ripartire da capo: passaggio del ponte, lattuga, rapimento e fuga. In realtà non è sempre così: nei livelli successivi ci saranno dei **checkpoint**, dei punti fissi dai quali ripartirete dovete sbagliare qualcosa. Non c'è un **limite di vite**: dovete provare, provare e

provare finché non riuscirete a portare a termine la missione. Ma eravamo a un lupo con una pecora in spalla che non può attraversare un ponte pericolante per problemi di obesità, giusto? Che immagine folcloristica... Ecco il lampo di genio che solo i coyote (sì, sì, anche i lupi...) hanno: disponete una traccia di lattuga sul ponte, lasciandola dietro di voi, in modo che la pecora la segua passando autonomamente sul ponte. Ma il ponte è lungo! E se la pecora dovesse avanzare, brucando la lattuga sul ponte

quando ci siete anche voi che la appoggiate a terra? Inquadratura dall'alto e nuvoletta di polvere. Si riparte dall'immagine folcloristica e si cerca di calcolare bene i tempi e le distanze tra un cespo e l'altro, in modo che si possa arrivare sulla terraferma prima che la pecora passi sul ponte. WHOOSH, che sudata! E l'odore di lupo sudato non dovrebbe essere piacevole, specialmente misto a quello di pecora impaurita. Ecco che, trionfalmente, farete il vostro ingresso nella **Goal Zone**, armati di pecora, perfidamente contenti del vostro successo. Andate ora a depositarla nel **magazzino-pecore** dove un grosso contatore vi segnala che ve ne mancano solo altre diciotto!

ANDATE E MOLTIPLICATEVI E SE NON CI RIUSCITE, RIPROVATECI - TANTO È DIVERTENTE!

Io vi ho raccontato quello che è uno dei primissimi livelli di gioco. I ringraziamenti per questa anticipazione di walkthrough a dopo, grazie. E senz'altro un modo fantasioso di raccontarvi un gioco, ma se non altro

IL CANE PIÙ ESPRESSIVO DEL MONDO

Una volta entrati nel raggio d'azione di **Sam Cane Pastore**, inizia la sfida costante nel gioco: derubarlo o comunque oltrepassarlo senza essere visti né sentiti. Dovete tenere conto della direzione in cui sta guardando e del **colore dell'icona**.



Quando Sam guarda da un'altra parte, potete muovervi indisturbati. Solitamente il suo sguardo è ciclico, controlla cioè una certa zona per poi volgere lo sguardo da un'altra parte e tornare nuovamente dove guardava prima. Aspettate sempre e controllate dove sta guardando, prima di muovervi.

- Se l'icona è **verde**, anche se guarda verso di voi (e se starete fermi) non vi vedrà. Quando si volta, usate lo **Stealth Mode** zompettando criminalmente.

- Se l'icona è **arancione**, vi vedrà appena guarderà nella vostra direzione: anche in **Stealth Mode**, comunque vi sentirà.

- Se l'icona è **rossa**, vi ha visto: se siete abbastanza rapidi a usare il tasto **Turbo**, potrete correre via ed evitare di essere presi e ricominciare dall'ultimo checkpoint.

► Premendo R1 entrerete in **Stealth Mode**, zompettando...



capirete come ogni livello fa storia a sé, cambiando nella dimensione e morfologia del **terreno**, nella disposizione degli **oggetti**, nel posizionamento della **Goal Zone** e molto altro. Ogni livello, ogni pecora che dovete catturare, è un **episodio da cartone animato** a sé stante, corredato di **stelline** che vi girano intorno alla testa quando andate a sbattere su un muro. **Venti episodi** dei quali VOI siete protagonisti: sarete voi a dirigere le operazioni. Sarà la vostra, la mente criminale che studia i piani più astuti perché la catena alimentare non si spezzi, perché il predatore abbia ragione della preda, perché per una volta possiate dire, stringendola per il collo: "Prova a belare, ADESSO...".

► L'edera alle vostre spalle può essere scalata alla maniera di **Lara Croft**.





UNA

SALA GIOCHI

APERTA

TUTTI

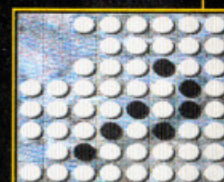
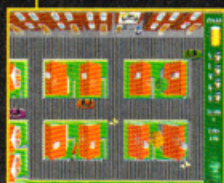
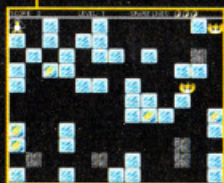
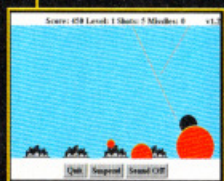
I GIORNI

A TUTTE

LE ORE?

COMPLETAMENTE

GRATIS?



WWW.GAMEARENA.IT!



ARCADE · SPORT · LOGICA · CARTE · AVVENTURA · TRAVOLO

ACCESSO DIRETTO AL MONDO PLAYSTATION 2

PLAY 2

magazine



GT3 A-SPEC

RUGGISCE IL MOTORE DELLA PS2



RECENSITI:

- CRAZY TAXI
- STUNT GP
- LOTUS CHALLENGE

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
8,5 Un gioco praticamente perfetto, il primo vero titolo a sfruttare alla grande l'Emotion Engine della PS2.	10 GRAFICA
	9 GAMEPLAY
	9 AUDIO
	9 LONGEVITÀ
	5 ORIGINALITÀ
PIACE	- Graficamente superbio - Non riuscirete a staccarvene - Giocabilità allo stato puro
NON PIACE	Meno macchine di Gran Turismo 2

Finalmente è arrivato! Dopo aver comprato Gran Turismo 3 A-Spec non passerà giorno che non ringrazierete 'mamma Sony' per aver realizzato un gioco così... e la vostra, di mamma, per avervi comprato una PS2!



INSERITO CON MANO TREMANTE il tanto atteso disco di **GT 3** nella PS2, si capisce immediatamente che non si ha a che fare con un gioco normale: la **presentazione**, infatti, è qualcosa di strepitoso, di mai visto prima. Qualcosa che vi porterà a guardarla e

riguardarla e poi a telefonare agli amici, invitarli e mostrargliela più e più volte, gonfiandovi il petto e facendo quella faccia e quello sguardo da "lo ho la PS2 e tu no..." continua pure a sbavare, che intanto io gioco!".

ACCENDI LA TV, C'È LA GARA

La cosa davvero spettacolare della intro è che riesce a fondere in maniera perfetta le **immagini di gioco** con i **filmati**, amalgamandole con sapienza e miscelando il tutto con un **montaggio serrato** e a ritmo di musica! Insomma, dopo i due minuti di filmato avrete la stessa voglia di giocare che Willy E. Coyote ha di acchiappare il Beep Beep!

La prima decisione che dovrete prendere sarà se giocare in modalità **arcade** o in **simulazione**. Questa decisione, come nei due prequel, è fondamentale: l'arcade, infatti, può essere considerato una sorta di palestra in cui cominciare a prendere dimestichezza con il gioco, ma anche dove placare la propria sete di mettersi subito al volante di qualche bel mezzo. In questa sezione, infatti, avrete immediatamente a disposizione auto di vario tipo e un certo numero di piste, in modo da poter cominciare a rendervi conto di cosa è in grado di offrire **GT3**...

Ma è solamente con la simulazione, il mitico **'GT mode'**, che potrete apprezzare appieno la grandezza del lavoro dei **Polyphony**. Sicuramente, chi



gran turismo

TUTTI AL VOLANTE

Nel pacco dono arrivato in redazione dalla Sony (in una delle giornate più felici delle ultime settimane...), oltre alla versione americana di **Gran Turismo 3 A-Spec** c'era il nuovissimo **volante**, studiato appositamente per offrire il massimo del realismo. La succulenta periferica (della quale si può solamente criticare il discutibile accostamento cromatico nero e blu...) è stata realizzata dalla **Logitech**, in stretta

collaborazione con la Sony stessa, in modo tale da essere 'tarata' per offrire il meglio di sé proprio con il racing game dei **Polyphony**, tra precisione di direzione e presenza del **force feedback**. Il bellissimo volante - che è griffato sulle razze con il marchio di **GT** - sarà messo in commercio assieme al gioco e con tutta probabilità diventerà l'ennesimo oggetto del desiderio...





Le vetture sfilano incolonnate, mettendo in mostra tutti i loro dettagli.

conosce la serie saprà a memoria come funziona il tutto... ma su, non siate egoisti! Pensate che potrebbero esserci dei nuovi lettori - freschi possessori di una PS2 come prima loro console - che non sanno cosa si troveranno di fronte.

DAL CONCESSIONARIO ALL'AUTOLAVAGGIO

Fondamentalmente, selezionando questa modalità vi troverete davanti la **piantina** di una città, con la possibilità di accedere a varie sezioni. La più importante è quella denominata **'base'**... ovvero casa vostra, anzi il vostro **garage**, per la precisione. All'inizio sarà desolatamente vuoto: a voi il compito di riempirlo di macchine! Come fare? Intanto sarà bene recarsi alla **scuola guida** più vicina e prendersi una bella **patente** (ogni tentativo

convincere gli esaminatori a rilasciarvela).

Una volta in possesso almeno della prima patente, potrete scegliere tra tutta una serie di **competizioni** a cui iscrivervi; piccolo problema: a meno che non vogliate inseguire gli avversari di corsa, avrete bisogno di una macchina anche voi! All'inizio disporrete di un capitale davvero micagnoso, frutto delle mance della nonna e di un paio di scippi approfittando della ressa sui mezzi pubblici. Con questo infame capitale potrete permettervi solo dei

successi. Ogni vostro **piazzamento** corrisponderà a un determinato **premio in denaro**, al quale si unirà - in caso di vittoria dell'intera competizione - anche una **nuova macchina** in regalo. A questo punto starà a voi decidere se accumulare tanti soldini per l'acquisto di quattroruote sempre più potenti o se utilizzarne una parte per migliorare le prestazioni del vostro macinino. Il cuore del gioco è tutto qui, dunque, ma poter disporre di un numero così elevato di macchine vi porterà a fremere dal desiderio di averne il più possibile, per poter provare l'ebbrezza di guidarle e possederle!



3 a-spec

di sventolare il foglio rosa davanti al televisore risulterà vano... la PS2 non si impietosirà!). Ce ne sono sei (**B**, **A**, **B International**, **A International**, la **Super** e la **Rally**), ognuna delle quali vi darà modo di affrontare determinati tipi di gare e ognuna delle quali vi impegnerà a fondo per riuscire a

macinini poco competitivi, anche perché non vi sarà possibile rivolgervi al mercato dell'usato e sarete costretti ad acquistare **auto nuove**! Fatta la faticosa scelta (ogni acquisto va ponderato, per non pentirsene in seguito) potrete finalmente scendere in pista e cominciare a mietersi dei





I riflessi sull'asfalto sono qualcosa di devastante... semplicemente strepitosi!



Potrete taroccare la vostra auto a piacimento... A voi decidere quanto farla diventare tamarra.

NUOVI CERCHIONI E ASSETTO RIBASSATO

La cura che i **Polyphony** hanno messo nella realizzazione delle vetture è elevatissima e migliora ulteriormente quanto avevamo visto nei prequel. Probabilmente la volontà del team di sviluppo di curare maggiormente ogni aspetto delle automobili ha portato al netto ridimensionamento del **parco macchine**, drasticamente sceso dai quasi **300** modelli di **Gran Turismo 2** ai **150** del numero tre. Ovviamente, non vi nascondo che la cosa mi ha lasciato un po' deluso, visto che - tanto per non far nomi - non ho

potuto comprare la Punto blu come la mia e assettarla da tamarro vero. In ogni caso, il numero di auto resta elevatissimo rispetto alla concorrenza e la possibilità di **modificare** ogni singolo aspetto della vettura la rende sempre diversa. La cura messa nella realizzazione dei vari mezzi, se possibile, è stata raddoppiata per includere tutte le possibili upgrade: nuovo **motore**, nuove **sospensioni**, nuovi **pneumatici** e chi più ne ha più ne metta! La cosa veramente fantastica è che di ogni auto sono proposti esclusivamente gli **optional originali**, tanto che potrete scegliere il **colore** solo tra quelli presenti **in catalogo** (manca l'aria condizionata, ma consiglio di giocare con un ventilatore in faccia, per simulare l'effetto...!) Tutta questa attenzione sarebbe stata fine a se stessa se non avesse avuto riscontro anche in pista o semplicemente se il gioco non fosse stato in grado di rispondere alle attese. Fortunatamente, tutto è andato per il verso giusto!

NON CREDERE AI PROPRI OCCHI

Gran Turismo 3 A-Spec è una vera e propria gioia per le pupille, che vi ringrazieranno commosse... Ogni aspetto è stato curato con la stessa attenzione maniacale di cui sopra. Le auto sono bellissime, in un trionfo di acciaio e **riflessi**; le piste ultra dettagliate e infarcite di tocchi di classe da togliere il fiato (l'effetto della **luce che filtra tra gli alberi** è talmente ben fatta che vi verrà naturale socchiudere gli occhi; per non dire della **polvere** sollevata gareggiando sullo sterrato, talmente realistica da seccarvi le fauci e farvi venire da tossire!). Questo dettaglio elevatissimo

Che ci crediate o meno, quello sulla sinistra è il palazzo della Sony... Così, se avete in mente di fare una gita a Tokyo sapete dove si trova.



sembra non fare neanche il solletico all'Emotion Engine, che gestisce il tutto con esemplare fluidità, senza l'ombra di un rallentamento. La PS2, così, si può dimenticare di quel sgradevole difetto chiamato **pop up** che sembra affliggere la maggior parte dei racing games attualmente disponibili. Insomma, giocare a **GT3** appagherà la vista e vi metterà di buon umore... almeno finché non deciderete di guardare un **replay**. A questo punto rischierete seriamente lo slogamento della mandibola. Alla fine di una qualsiasi gara, infatti, potrete settare una serie di parametri che andranno a modificare la visione del replay: **effetti visivi** particolari, **inquadrature** da varie angolazioni e **musica**. Insomma, si tratta di qualcosa di incredibile, che bisogna vedere perché le parole non bastano a descrivere tanta meraviglia. A degno coronamento di tanta bellezza grafica arrivano altri due fattori: il **commento sonoro** e il **sistema di controllo**. Le **musiche** incluse in questa versione PAL sono molto ben fatte, e soprattutto trasmettono l'entusiasmo e la voglia di schiacciare il piede sull'acceleratore. L'unica cosa è che - per motivi a me completamente oscuri - non è stata mantenuta la colonna sonora della **versione NTSC**, che includeva pezzi da novanta come Lanny Kravitz, Jimmy Hendrix e i Cult. Ovviamente, se paragonata a questa un po' di delusione prende il sopravvento... la maggior parte di voi, però, non avendo mai avuto modo di ascoltarla non se ne accorgerà nemmeno... Per quanto riguarda il **sistema di controllo**, posso solo dire che è impeccabile, preciso e accurato, senza nessuno 'scatto' nell'impostazione delle curve ed estremamente **graduale**. Sicuramente la giocabilità generale è tendente all'arcade (oltretutto le

UN AUGUSTO PARERE

Vista l'importanza del titolo in questione, mi è sembrato doveroso ospitare l'opinione di un altro redattore, **Marco Magni**, noto esperto di racing games e fanatico di motori e velocità. Ecco il suo illuminato pensiero:

"La pura parte cosmetica mi ha provocato un effetto stordente pari solo a quando vidi **Virtua Racing** in sala o pochi altri racing games di Sega. Con **GT3** - che finalmente scorre davanti alle mie pupille - ho trovato risposta a un quesito fanciullesco, che mi ponevo più o meno così: quando potrò mai provare l'emozione di ammirare **vetture reali**? A quando sfondi corposi e più che verosimili ospiteranno un gioco di guida

macchine **non si danneggiano** in seguito agli urti, né decrementano le loro prestazioni), ma ogni singola vettura andrà guidata in modo differente, imparando a gestire i suoi comportamenti, la sua **ripresa** e la sua **tenuta di strada**.

PRECIPITATEVI CON I SOLDI IN MANO

Per chi non lo avesse ancora capito, dunque, **GT3** è davvero un racing game con i fiocchi e non posso far altro che ordinarvi di acquistarlo. Si tratta di un prodotto da portarsi a casa a ogni costo e che farà sicuramente il botto. Di questo fatto è convinta anche la Sony, visto che ha deciso di vendere il gioco in **bundle con la console** (a un prezzo davvero interessante). Un motivo in più per decidersi a compiere il "grande passo"... Sia che amiata alla follia i racing games o che non ci abbiate mai giocato, sia che abbiate la PS2 o che non ce l'abbiate, **DOVETE** provare questo gioco! Diventerà la vostra droga...

che si possa definire l'evoluzione?

Menu e schermate di presentazione delle auto sono opere che valgono il prezzo da pagare. Quando si scende in pista, si ha la sensazione di portarsi appresso un peso, un oggetto aerodinamico che fa quello che gli dite di fare. E poi, i **circuiti** ti mettono a dura prova; e quando incontrate quella curva lì, ce la mettete davvero tutta. Insomma, un vero e proprio capolavoro! A dispetto di cotanta ammirazione per lo stupendo lavoro svolto dai giapponesi, voglio fare il pignolo: sogno infatti ancora un modello di guida più che mai vicino al Grand Prix di Geoff Crammond o al durissimo F355 Challenge di Sega".



PLAY2 VOTO

7

È bello almeno quanto ZOE e dura un po' di più; senz'altro più di The Bouncer, ma non ci vuole molto!

PIACE

SCHEDA DEL GIOCO

7 GRAFICA

7 GAMEPLAY

5 AUDIO

7 LONGEVITÀ

7 ORIGINALITÀ

- Grafica niente male e personaggi molto grossi e dettagliati.
- Lottatori double face.
- Alcune mosse sono davvero spettacolari!

NON PIACE

- Sonoro gracchiante e fastidioso.
- A volte, negli scontri è la casualità a farla da padrona. La forza dei vari personaggi non è ben bilanciata.

Era dall'88 che lo aspettavamo! Finalmente si sono decisi a realizzare il gioco ispirato a uno dei capolavori della filmografia italiana: 'Mia Moglie è una Bestia' con Massimo Boldi ed Eva Grimaldi!

Oddio, non abbiamo ancora avuto conferme ufficiali da parte degli sviluppatori, ma sembra piuttosto probabile che alla Virgin Interactive - dopo aver visto la pellicola - ne siano rimasti stregati e abbiano deciso di realizzarne un videogame.

Ovviamente, per non pagare i diritti, si sono limitati a prendere qualche spunto qua e là... ma la sostanza resta! I personaggi, infatti, sono delle vere e proprie 'bestie' (come la bella Eva, donna preistorica ritrovata surgelata da Boldi e portata ai giorni nostri...), in grado di passare con naturalezza dalla condizione umana a quella animale, accrescendo a dismisura la loro cattiveria.

SHADOW OF THE BEAST

Scherzi a parte, **Bloody Roar 3** è più semplicemente la trasposizione su PS2 di una serie di picchiaduro che ebbe molto successo su PlayStation. La caratteristica che rende il gioco davvero particolare è la possibilità per i vari lottatori di trasformarsi in esseri animaleschi e quindi sfruttare le loro potenzialità per infliggere danni ancora più pesanti agli avversari. Questa mutazione avviene semplicemente tramite la pressione di un tasto, a patto che possediate abbastanza 'energia spirituale'. Questa energia



SPECIALE

SEX & VIOLENCE

bloody



Effetti di luce e lampi come se piovesse... Dal punto di vista della spettacolarità, alla Virgin non hanno fatto certo economia!



I personaggi sono molto grossi e si muovono in modo particolarmente realistico, anche se un po' macchinoso.

potrete accumularla nel corso del combattimento colpendo ripetutamente l'avversario. Ovviamente, una volta mutati acquisirete un potere molto superiore e sarete anche in grado di eseguire delle **super mosse** (illustrate nel box dei personaggi) assolutamente spettacolari, in un tripudio di luci e colori.

La spettacolarità è senza dubbio il fattore di distinzione di **Bloody Roar 3**, perché gli sviluppatori hanno voluto puntarci decisamente, cercando di rendere l'esperienza di gioco assolutamente appagante per gli occhi. Innanzitutto la **grafica** è davvero buona, in particolar modo per quel che riguarda i vari lottatori: davvero grandi, sono estremamente definiti e caratterizzati da animazioni convincenti e molto realistiche. Questa loro mole porta, come logica conseguenza, a una certa macchinosità, soprattutto per quei combattenti che arrivano a occupare praticamente **metà schermo**. Al di là di questo, però, resta estremamente piacevole osservare uno scontro, anche perché molte mosse sono caratterizzate da **effetti** fuori dal comune, tra scie luminose, lampi e palle di fuoco! Le **arene** in cui avvengono le battaglie, poi, si adattano alla perfezione, grazie alla presenza di numerosi elementi dello sfondo in movimento (da **treni** che passano a **caccia** che decollano!) e tutta una serie di particolari che si deformeranno o si rom-



peranno venendo in contatto con uno dei due lottatori (vedi **cancellate** che si piegano o **pavimenti di legno** che vanno in mille pezzi, facendovi precipitare al piano di sotto... **Dead or Alive 2** insegna!).

NON ABBANDONATE GLI ANIMALI!

Se dal punto di vista dell'impatto visivo **Bloody Roar 3** è davvero buono, decisamente inferiore è la resa **sonora**, soprattutto per la scelta di musiche e commenti mediocri e stranamente gracchianti. Dopo qualche minuto di gioco comincerete a faticare non poco a sopportarli e la conseguenza sarà logica: esclusione a favore di un bel CD (a piacere) da inserire nello stereo e ascoltare

roar 3



Jenny è una delle fanciulle più affascinanti... Sicuramente più di Alice che si trasforma - notate la citazione favolistica - in un coniglio.



METÀ UOMO, METÀ BESTIA

Come più volte ribadito nel corso della recensione, la caratteristica principale degli atleti presenti nel gioco è quella di riuscire a trasformarsi, 'tirando fuori' la bestia che è in loro. Ecco un breve ritratto dei vari lottatori:



YUGO:

giovane e atletico, è in grado di mutare in un **lupo** e di sfruttare quindi la sua forza e la sua discreta velocità. La sua mossa speciale consiste nel colpire ripetutamente - in aria - l'avversario con una raffica di calci e di schiacciarlo poi a terra con una presa 'stile wrestling'.

ALICE:

ragazzina minuta e molto graziosa (con tanto di capelli viola e codini 'japan-style'), si trasforma in un **coniglio**. E' probabil-



mente uno dei personaggi più deboli; la sua mossa speciale consiste nel trasformare l'avversario in una palla di energia e calciarlo più volte, fino a sbatterlo (con una rovesciata degna del miglior Rivaldo) contro il bordo del ring.



URIKO:

tipica fanciulla nipponica vestita con il kimono, si trasforma in 'mezza-bestia', mantenendo parte delle proprie sembianze umane. La sua 'special' consiste nell'inglobare l'altro lottatore in una sfera energetica e 'sbatacchiarlo' per tutto il ring (come faceva a non farsi male anche lei resta un mistero...)

LONG:

sembra un incrocio tra un nobile del Giappone medievale e uno studente universitario... sarà per quei suoi occhiali tondi! E' in grado di mutare in **tigre**, cosa che lo rende potente ma un po' lento. La sua mossa speciale è una violenta scarica di energia.

GADO:

è uno dei lottatori fisicamente più prestanti e colpisce per il suo look techno-punk. Si trasforma in **leone** - potentissimo ma un po' macchinoso - e grazie alla sua mossa speciale è in grado di scagliare in cielo il suo avversario con un paio di pugni ben assestati.



SHINA:

fanciulla dall'aspetto mascolino e dall'abbigliamento militareggiante, è in grado di trasformarsi in **leopardo** e sfruttarne tutta la velocità e letalità. Con la sua 'special' travolge gli avversari con una serie di artigiate di devastante potenza. Se ben utilizzata, è uno dei personaggi più forti.

BAKURYU:

ragazzo piuttosto giovane, non è certamente tra i più forti anche a causa di una mutazione non eccezionale. Si tra-



sforma infatti in **talpa**, risultando spesso poco efficace. Grazie alla sua mossa speciale, avvolge l'avversario in un turbine e lo colpisce con un numero impressionante di volte.



BUSUZIMA:

personaggio dall'aspetto viscido e ripugnante, si trasforma in **camaleonte** ed è in grado di sfruttare la sua lunga lingua e la notevole mole (che lo rende però piuttosto lento...). La sua mossa speciale consiste nello scaraventare a destra e a sinistra il proprio avversario, tenendolo bloccato proprio con la lingua.

STUN:

enorme figura mascherato, questo bizzarro personaggio è in grado di trasformarsi in un grossissimo **insetto**, piuttosto disgustoso a essere sinceri... La sua mossa speciale gli consente di afferrare l'avversario e, sfruttando le sue ali, portarlo in cielo e da qui scaraventarlo a terra, piombandogli poi sopra con tutto il suo peso.

JENNY:

bionda, affascinante, maliziosa e provocante, è in grado di trasformarsi in **pipistrello**, esibendo un costumino 'da infarto' che



mette in mostra tutte le sue avvenenti forme. La sua 'special' consiste nel catturare l'avversario e - in volo - colpirlo ripetutamente con pugni, schiaffi e calci.

SHENLONG:

è il classico 'figo' della compagnia, muscoloso e con il ciuffo sempre in ordine. Si trasforma anche lui in una **tigre**, aumentando a dismisura la sua potenza (a discapito della velocità). La sua super mossa consiste nell'avvolgere l'avversario con una potentissima scarica elettrica e lasciarlo rantolante sul terreno.



XION:

probabilmente il lottatore più forte di tutti, è in grado di trasformarsi in un'entità chiamata '**Unborn**' (letteralmente non-nato). Diventa letale grazie alla possibilità di utilizzare i suoi lunghissimi arti, con i quali riesce a tenere a distanza gli avversari. La sua 'special' consiste nel lanciare in aria l'altro lottatore e infilarlo ripetutamente con le sue chele.

KOHRYU:

è uno dei due personaggi segreti, ha un aspetto piuttosto inquietante soprattutto quando si trasforma in una sorta di **talpa meccanica**. La sua supermossa consiste nel sollevare l'avversario in aria e bombardarlo con una serie di globi di fuoco.

URANUS:

ragazzina dall'apparenza decisamente innocua... Mai come in questo caso l'abito non fa il monaco! Si trasforma in **Chimera**, mostro enorme dall'aspetto decisamente spaventoso, grazie al quale riesce a stritolare gli avversari, prima di colpirli con una scarica impressionante di pugni al corpo.



Il sexy costumino da pipistrello sembra aver distratto Gado, più attento a sbirciare che a menar mazzate!



al volume preferito.

Il numero di personaggi a disposizione non è purtroppo elevatissimo, visto che di default disporrete di

12 lottatori cui potrete aggiungere due segreti: **Kohryu** e **Uranus**.

Purtroppo gli sviluppatori non sono riusciti a offrire un gruppo omogeneo di combattenti, visto che alcuni risultano palesemente più forti di altri. Un esempio è **Xion**, che una volta trasformatosi nella sua nemesi 'animal' risulta di una potenza devastante. Questa **disparità** si avverte soprattutto negli scontri contro avversari umani, nei quali – a parità di abilità – è proprio la scelta effettuata a indirizzare l'esito del match.

Questo comporta l'esclusione a priori degli atleti obiettivamente più deboli, con un drastico ridimensionamento del 'parco lottatori'. Altra piccola pecca è costituita dalla facilità con cui si riesce a chiudere l'avversario in un **angolo**, impedendogli di svincolarsi e seppellendolo sotto una gragnola di calci, sputi e pugni. Nonostante questi difetti, però, **Bloody Roar 3** dà proprio il meglio di sé – come la stragrande maggioranza dei picchiaduro – proprio nel **multiplayer**, a tutto vantaggio della longevità: perciò, prima dell'acquisto assicuratevi di avere almeno un amico a disposizione per intense sessioni notturne di gioco!

VELOCI COME UNA FAINA

Rispetto ai due capitoli realizzati per PSX, **Bloody Roar 3** non propone grossissime novità, e il menu iniziale si presenta piuttosto scarso e tradizionale, con la possibilità di selezionare l'**arcade mode**, la **lotta contro il tempo** o il **survi-**



La potenza dei colpi portati normalmente è inferiore a quella dei colpi eseguiti dopo la trasformazione in animali.



val, oltre al già menzionato **versus mode**. Anche i personaggi sono più o meno gli stessi, anche se in una veste grafica completamente rivista, a eccezione dei boss e del potentissimo **Xion**. La presenza di molte situazioni potenzialmente assai spettacolari sembra in alcuni casi relegare in secondo piano il taticismo di gioco. Mi spiego: a volte (ma solo a volte) si ha la sensazione che l'esito degli scontri sia un po' dettato dal caso e che affidarsi a schiacciare i tasti in modo selvaggio possa comunque portare i suoi frutti. Questo è senz'altro vero all'inizio, quando non si ha dimestichezza con i personaggi, ma una volta presa confidenza con il preferito l'esito della battaglia è indirizzato dall'**abilità** (oltre che – mi ripeto, ma purtroppo è così – dalla **forza** del lottatore selezionato). In definitiva, dunque, **Bloody Roar 3** si dimostra un picchiaduro di buon livello, lontano dalla perfezione di capolavori come **Tekken Tag Tournament** e **Dead or Alive 2**, ma comunque in grado di regalare discrete soddisfazioni e una notevole varietà, grazie alla presenza di lottatori 'double face'. Se avete già finito in tutti i modi i due titoli succitati potrete farci un pensierino, soprattutto se c'è sempre qualche amico che bazzica per casa vostra...

DI LUCA DI BELLA

PLAY2 VOTO	SCHEDA DEL GIOCO
7	6,5 GRAFICA
	8 GAMEPLAY
	7 AUDIO
	6,5 LONGEVITÀ
	8,5 ORIGINALITÀ

Un grande classico approda finalmente sulle PS2, mantenendo inalterato tutto il divertimento della versione originale. Peccato si sia perso qualcosa dal punto di vista grafico.

Bickle: "Non riesco a dormire la notte".**Funzionario:** "Ci sono i cinema porno, per quello".**Bickle:** "Lo so. Ci ho già provato".**Funzionario:** "E allora, che fai adesso?".**Bickle:** "Di notte me ne vado in giro. Autobus, metropolitana. Figurati, potrei fare le stesse cose ed essere pagato per farlo".**Funzionario:** "Sei disposto a farti i 'quartieri alti' - Bronx, Harlem? Anche di notte?".**Bickle:** "Lavoro ovunque, a qualsiasi ora".

crazy taxi

PIACE

- Schema di gioco assolutamente frenetico; musiche ed effetti audio di qualità; concept originalissimo.

NON PIACE

- La grafica è lievemente inferiore alla versione Dreamcast; alla lunga, lo schema di gioco risulta un po' ripetitivo.



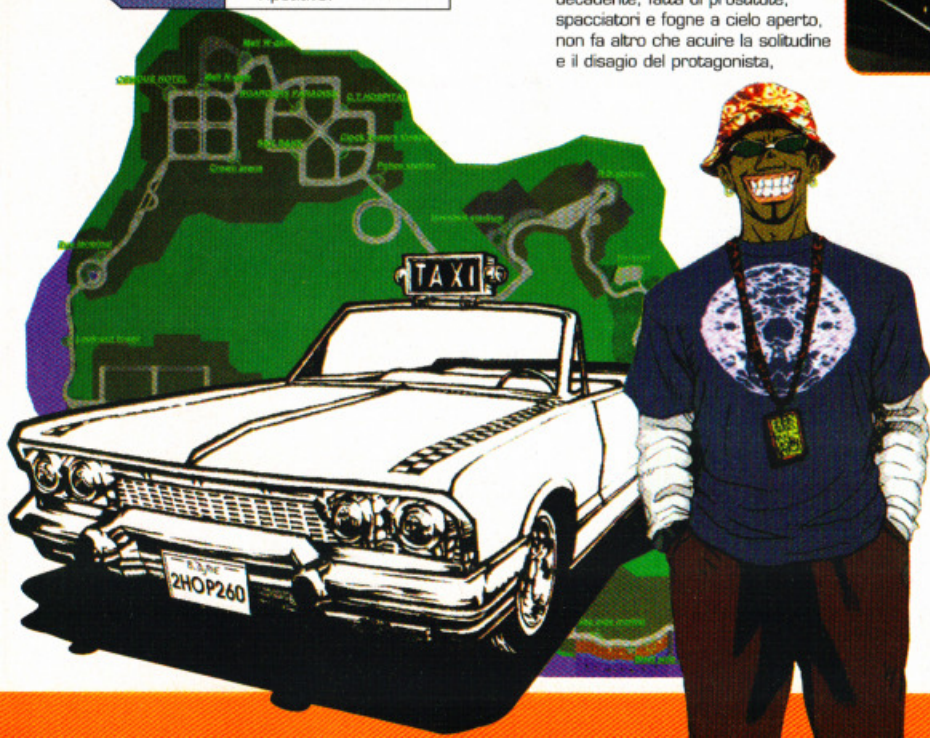
GLI APPASSIONATI DI CINEMA avranno già indovinato la citazione. Si tratta di un dialogo tratto dal capolavoro di Martin

Scorsese, *Taxi Driver*: Nel film, un grande **Robert De Niro** veste i panni di un ex-marine, che si reinventa tassista per venire a capo dei propri problemi esistenziali. Ma una **New York** piovosa e decadente, fatta di prostitute, spacciatori e fogne a cielo aperto, non fa altro che acuire la solitudine e il disagio del protagonista,



innescando in lui il desiderio di far piazza pulita del marcio che c'è in giro. Il De Niro di *Taxi Driver non è certo l'unico tassista celebre della storia del cinema. Infatti, sono numerosi i registi che, affascinati dalla figura del tassista, solitario esploratore nella giungla urbana e collezionista di frammenti d'umanità, hanno dato vita a personaggi e film memorabili: ci sono i cinque *Taxisti di Notte* (1991) di **Jim Jarmusch**, che guidano lo spettatore in una corsa notturna in cinque città diverse (**Roma, Los Angeles,***

New York, Parigi e Helsinki), mentre, per restare in Italia, è impossibile dimenticare l'**Alberto Sordi** ruspante de *Il Tassinaro* (1983). C'è poi il taxi delle commedie erotiche all'italiana, da *Taxi Girl* (con **Edwige Fenech** nei panni di una tassista sexy) a *Taxi Love, servizio per signora*, di **Massimo Bergonzelli**. Ma il taxi si rivela mezzo insostituibile anche nel futuro: ce lo ricordano **Bruce Willis**, il cui taxi volante trae in salvo **Milla Jovovich** ne *Il Quinto Elemento*, **Claudio Bisio** nei panni del tassista Corvo Rosso in *Nirvana* (1997), il grande **Ernest Borgnine** che scarrozza **Jena Plissken** in *1997 Fuga da New York* (1981) e il mitico **Harry Canyon**, tassista cinico e disincantato che guida un'auto gialla super accessoriata nel primo episodio del cartone animato per adulti *Heavy Metal* (1981).





UNA CORSA ANCHE SU PS2

Naturalmente, una figura così radicata nell'immaginario collettivo, come quella del tassista, non poteva fare a meno di ispirare qualche programmatore di videogiochi. È così che ci ritroviamo a parlare di taxi anche sulle strade virtuali della nostra PS2, grazie a un titolo dal concept estremamente originale. Si tratta di **Crazy Taxi**, un gioco che è anche un piccolo tributo al mondo delle **yellow cab**,

HERE WE GO!

La schermata delle opzioni offre la possibilità di cimentarsi in tre differenti modalità di gioco: **Arcade**, **Original Mode** e **Crazy Box**. La modalità Arcade ripercorre essenzialmente le stesse tappe del gioco in versione coin-up, in una **mappa** che sembra liberamente ispirata alla città di **S. Francisco** (con i famigerati up and down e i tram 'aperti'); la modalità **Original Mode** è stata introdotta nella versione **Dreamcast**,

QUI FINISCE LA LEGGE... E COMINCIO IO!

Lo schema di gioco, però, quello che aveva davvero fatto la fortuna di **Crazy Taxi**, resta assolutamente intatto e divertentissimo! Inchiodata nei pressi dei **pedoni** che vi stanno chiamando, caricateli a bordo e poi lanciatevi a tutto gas verso la destinazione di turno, seguendo le **freccie** che vi indicheranno la direzione giusta. Dov'è il divertimento? Beh, provate voi a correre a folle velocità in mezzo al traffico, facendo il pelo a macchine e camion, volando **in contropiano** sui marciapiedi, mentre i pedoni si tuffano a terra per non essere investiti e il vostro passeggero si esalta o vi manda a quel



senza ovviamente voler offrire alcun tipo di introspezione sulla figura del tassista, ma concentrandosi, come è giusto, su quello che è il vero motivo di essere di un videogioco: il **divertimento**, puro e semplice. In effetti, **Crazy Taxi** è un gioco

e dà la possibilità di cimentarsi in una **mappa cittadina** completamente diversa dalla precedente; infine, il **Crazy Box** consiste in una folle serie di **mini-slide** (ne parleremo dopo), che funge anche un po' da allenamento per migliorare le nostre abilità di guida, imparando le mosse speciali. Ok, selezioniamo la modalità arcade e la durata di gioco, scegliamo uno tra i **quattro piloti** disponibili e lanciamoci nel traffico! La prima volta che ho giocato a **Crazy Taxi**, in versione Dreamcast, sono rimasto esterefatto dalla velocità vertiginosa alla quale scorreva il gioco: **60 frame al secondo**, senza alcun rallentamento, nonostante la grande quantità di macchine e personaggi presenti sullo schermo! Ebbene, anche in questa versione la velocità resta ragguardevole, sebbene sia molto più accentuata la presenza di **pop-up** (ossia, la comparsa improvvisa, e non graduale, di oggetti ed edifici sullo sfondo) e le texture delle **auto** siano meno definite rispetto alla versione Dreamcast.

paese a seconda di come state guidando! Per di più, il vostro taxi **indistruttibile** vi invita a scegliere le traiettorie più audaci, abbattendo **cabine telefoniche**, devastando **tavolini** e **ombrelloni dei bar** e saltando sui tetti degli edifici, pur di arrivare a destinazione limando quei due secondi in più!

L'ABC DEL TASSISTA

Il tutto condito da una **colonna sonora** assolutamente coinvolgente, che porta la firma degli **Offsprings** (la scatenata **All I Want** della modalità arcade) e dei **Bad Religion** (la canzone della seconda mappa, l'**Original Mode**).

Controllare il taxi è molto semplice, anche se i comandi della versione Dreamcast erano meglio articolati, per via della diversa forma del pad. Si sterza



Una corsa velocissima! Il gioco ci premia con cinque secondi bonus e i complimenti della cliente... visibilmente soddisfatta!

che vi farà correre alla **velocità della luce** e in cui il lavoro del tassista è solo un espediente, che giustifica uno schema di gioco immediato e godibile. A bordo del nostro fiammante taxi dobbiamo recuperare e portare a destinazione il **maggior numero di clienti** nel minor tempo possibile. Tutto qui, direte voi? Beh, questo è essenzialmente l'obiettivo del gioco, quello che è più facile descrivere a parole. Quello che viene dopo, è divertimento, corse frenetiche, urla e risate. Non ne siete convinti? Ok, facciamo un giro.





Il taxi vola (letteralmente!) verso la sua destinazione: il Kentucky Fried Chicken!

con il minitick di sinistra, con il tasto **R1** si accelera, con **L1** si frena, con **Cerchio** si mette la marcia in avanti e con **X** si mette la retromarcia. Alcune combinazioni di tasti consentono poi **partenze a razzo**, o sterzate furiose, che vi regalano punti extra e fanno saltare di gioia i vostri intrepidi clienti (ma, per queste astuzie, vi rimandiamo alla sezione cheats della rivista!). Si guadagnano soldi raccogliendo i clienti e portandoli a destinazione: più lunga la distanza percorsa, maggiori gli incassi (elementare, Watson). Ogni cliente è contraddistinto dal simbolo del **dollaro**, il cui colore ci indica la distanza della destinazione: **rosso** per le corse brevi, **arancione** per le medio-brevi, **giallo** per le lunghe e **verde** per le lunghissime distanze. Una volta fatto salire il passeggero, scatterà un **count-down** che ci dirà quanti secondi abbiamo a disposizione per portarlo a destinazione: se riusciremo a portare a termine la corsa avanzando del tempo, otterremo dei secondi-bonus che si aggiungeranno al tempo complessivo della partita. Insomma, detta così sembra una cosa quasi complicata: in realtà, è tutto estremamente semplice e intuitivo, tanto che **Crazy Taxi** è un gioco che farà impazzire anche le persone che non hanno mai preso un pad in mano.

NESSUNO È PERFETTO!

Tutto sarebbe perfetto, se non fosse per la **longevità** del gioco, un po' limitata. In effetti, **Crazy Taxi** risente proprio della semplicità del suo schema di gioco, che vi metterà subito in condizione di giocare e divertirvi, ma che, alla lunga, finirà con il

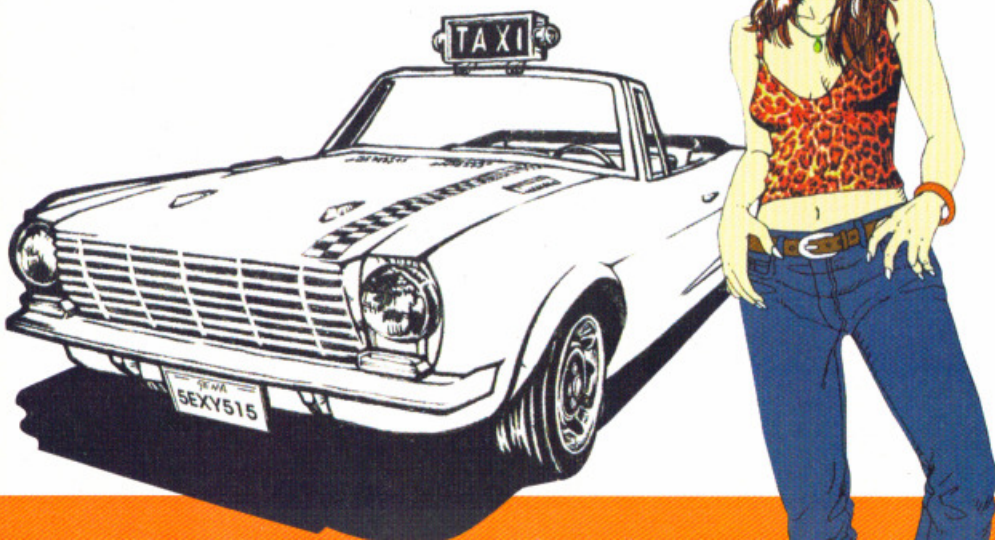
risultare un po' troppo **ripetitivo**. Come una canzone estremamente orecchiabile, che vi troverete a cantare spesso nei primi tempi, ma della quale rischiate di stufarvi presto. Non è sufficiente, in questo senso, la presenza di una **mappa** completamente nuova, dato che, tutto sommato, le due città si somigliano e lo schema di gioco resta identico. Un qualcosa di diverso è offerto dalla modalità **Crazy Box**, nella quale potrete cimentarvi in **9 mini-sfide** che metteranno alla prova la vostra abilità di guidatore: si va dal **Crazy Jump**, una sorta di salto dal trampolino (tipo salto con gli sci) nel quale bisogna atterrare il più lontano possibile, al **Crazy Drift**, nel quale possiamo cimentarci in un percorso che è l'ideale per perfezionare le **sterzate a 180°**. Le mini-sfide, comunque, sono di breve

Ahi ah! La nostra intrepida tassista è presa in mezzo a due Tir: fortuna che il taxi è indistruttibile!



Su e giù per la città: sfiorando le altre macchine si guadagna di più!

durata, e rappresentano più che altro una sorta di originale modalità allenamento. A quello che è il principale difetto di **Crazy Taxi**, inteso come gioco, si aggiungono poi alcune considerazioni, che hanno sicuramente un peso nel giudizio finale di questa versione PS2. Anzitutto, il fatto che il gioco arriva con **un anno e mezzo** di ritardo rispetto alla versione Dreamcast. E questo è un male relativo. Però, se si considerano le maggiori potenzialità della PS2, è curioso che, nella conversione per la console di Sony, si sia perso qualcosa rispetto alla versione Dreamcast, perlopiù in termini di **definizione grafica**. Del resto, il gioco è stato sviluppato da team diversi: **AM3** aveva curato sia la versione Arcade che quella per Dreamcast, mentre la versione PS2 è stata affidata al team interno di **Acclaim**, che ha fatto un lavoro dignitoso e niente più. Non fraintendete: se non possedete un Dreamcast e non avete mai giocato a **Crazy Taxi**, questo resta un titolo da non perdere, che conserva intatto tutto il divertimento e la frenesia del capolavoro originale.



the watcher



Eccoci al consueto appuntamento con le prossime uscite per PS2.

I titoli sono ormai davvero tanti, e abbiamo dovuto mettere a votazione quali titoli selezionare per la rubrica! Tra i titoli prossimamente nei negozi, spiccano i nomi di Gran Turismo 3: A Spec in uscita a giorni (troverete una corposa recensione nel prossimo numero di Play 2 Magazine) e Alone in the Dark 4, per il quale ci sarà da aspettare sino a novembre. Altri giochi molto attesi, in uscita imminente, sono Soul Reaver 2, Madden 2002, Giants: citizens of Kabuto e Rune: Viking Warlord (del quale trovate un'ampia anteprima in questo stesso numero). Pazientate ancora qualche giorno, dunque: molti titoli interessanti sono già sulla rampa di lancio!

GIOCO CASA USCITA

Rune: Viking Warlord	Take 2	Imminente
MDK 2: Armageddon	VIRGIN	Imminente
7 Blades	KONAMI	Imminente
18 Wheeler	Acclaim	Imminente
DNA	VIRGIN	Imminente
Gran Turismo 3 - A spec	Sony	Imminente
Hidden Invasion	VIRGIN	Imminente
Stunt GP	VIRGIN	Imminente
Shadowman 2	Acclaim	Imminente
Extreme G3	Acclaim	Imminente
Giants	VIRGIN	settembre
Legacy of Kain: Soul Reaver 2	EIDOS	settembre
Project Eden	EIDOS	settembre
F1 2001	EA Sports	settembre
NHL 2002	EA Sports	settembre
Madden NFL 2002	EA Sports	settembre
Resident Evil Code Veronica	EA	settembre
Nascar Heat	Infogrames	settembre
Test Drive	Infogrames	ottobre
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	ottobre
Alone in the Dark 4	Infogrames	novembre
Test Drive Off-Road	Infogrames	novembre

Arrivano i Vichinghi! Dopo il successo di Rune su PC, è in dirittura d'arrivo anche la versione per PS2, che non si limiterà a ripercorrere le tappe del gioco originale, ma offrirà più livelli, più mostri e grafica migliorata.



PREVIEW

RUNE: viking



L'interno di un castello. Uomini appesi come quarti di bue e sangue dappertutto: benvenuti a Rune!



Una fortezza incastonata nelle montagne: apparentemente inaccessibile, ma non per il nostro eroe!

VICHINGHI, POPOLO DI SANTI E NAVIGATORI...

È curioso che, in **Rune**, ai Vichinghi sia toccata la parte dei salvatori dell'universo: in realtà, ben altra fama accompagnò, dall'800 al 1100, i **Vichinghi** nelle loro scorrubande per l'Europa. Feroci guerrieri e saccheggiatori, i vichinghi diedero prova di grandi capacità **marinare**, grazie alle caratteristiche imbarcazioni dalla prua molto rialzata, con le quali, si dice, si sarebbero spinti fino alle coste del **Canada** ben prima che Cristoforo Colombo mettesse piede nel nuovo continente. Pur non essendo un popolo vero e proprio, ma un insieme di **tribù nomadi** nordeuropee, i Vichinghi hanno comunque contribuito in modo indiretto al progresso della civiltà occidentale.



LA VERSIONE PC DI **RUNE**, uscita lo scorso Dicembre, ha incontrato il favore del pubblico e della stampa specializzata.

Il gioco, un **action 3D** ambientato nell'epoca dei **vichinghi**, non rappresentava nulla di particolarmente originale dal punto di vista del concept di gioco (si trattava pur sempre di guidare il nostro personaggio verso un obiettivo finale tutto sommato scontato, eliminando a randellate i cattivi di turno): a impressionare, piuttosto, erano le **ambientazioni** molto evocative, una **grafica** decisamente accattivante e la grande **libertà di movimento** del protagonista, il vichingo **Ragnar**. Per questa versione PS2, dunque, **Human Head Studios**, che ha sviluppato il gioco in collaborazione con **Epic** (gli autori di **Unreal**, il cui motore grafico è stato utilizzato integralmente per la realizzazione di **Rune**), ha scelto di spingere ancor di più su quelle caratteristiche tecniche che hanno fatto la fortuna del gioco. Per questo motivo, anche **Rune: Viking Warlords** si presenta con una grafica molto curata, con qualche tocco di classe in più rispetto al gioco originale per PC (per esempio, un maggior numero di **oggetti in movimento**, rami che si muovono al contatto con il protagonista ecc.).

C'ERA UNA VOLTA IN SCANDINAVIA...

La trama del gioco, per realizzare la quale gli sviluppatori si sono direttamente ispirati a temi della **mitologia nordica**, resta sostanzialmente invariata: nei panni di **Ragnar**, guerriero vichingo appartenente all'ordine della **Lama di Odino**, dovremo percorrere una **quarantina di livelli** di gioco, con il duplice scopo di vendicare l'assassinio di nostro padre e impedire che le forze del male riportino alla luce il malvagio dio **Loki**, scatenando quello che nella mitologia nordica viene identificato col nome di **Ragnarok**, la fine del mondo.

Per quanto si possa restare affascinati dai miti del grande Odino e compagnia bella, la trama di **Rune** non è certo un qualcosa di trascendentale: alla fin fine, ci sono sempre i buoni, noi, contro i cattivi, i nostri nemici. Poco male, a patto che lo schema di gioco sia realizzato in modo da risultare divertente e coinvolgente.





Un mare di lava bollente fa da sfondo a questo epico duello: gli effetti di acqua e fuoco sono spettacolari!



warlords

Una fase di combattimento: l'elevata intelligenza artificiale dei nemici consente loro di parare con lo scudo e contrattaccare!



ALL'ATTACCO, PER ODINO!

Come è messo **Rune: Viking Warlords** da questo punto di vista? La nostra prima impressione è che il gioco sappia il fatto suo, soprattutto nelle fasi di combattimento: **Ragnar**, il nostro possente eroe, può attaccare con **15 armi** differenti (tra cui asce, spade, martelli da guerra, mazze, torce ecc.), che possono anche essere recuperate trafugando i **cadaveri** dei nemici. Non solo: su ogni arma è possibile lanciare un **incantesimo** per incrementarne la potenza distruttiva, associando alcune magie legate, per esempio, al **ghiaccio** o al **fuoco** (sul perché i vichinghi fossero grandi conoscitori delle arti magiche, non sappiamo rispondere... ci documenteremo!). Per venire incontro al giocatore, soprattutto nelle fasi di combattimento più concitate (**3-4 avversari** per volta!), i programmatori hanno implementato un sistema di **mira automatica**, in stile **Zelda**, attivabile a piacimento con la semplice pressione del tasto **L3**. I nemici, però, non staranno certo a guardare: **Rune**, infatti, sfoggia un'intelligenza artificiale molto raffinata, che consente ai nemici di parare i nostri

colpi con lo **scudo**, e contrattaccare rapidamente affondando la loro lama. Inoltre, i nostri nemici non sono certo digiuni di tattiche d'assalto di gruppo. Del resto, dietro al gioco c'è **Rockstar Games**, già autrice di **ONI** (che vanta forse la miglior intelligenza artificiale mai implementata in un videogioco). Tra i nemici, va segnalata la presenza di tre nuovi personaggi: i **giganti di ghiaccio**, gli **hellhound** e gli **scheletri** dei nemici abbattuti.

TERRE VICHINGHE

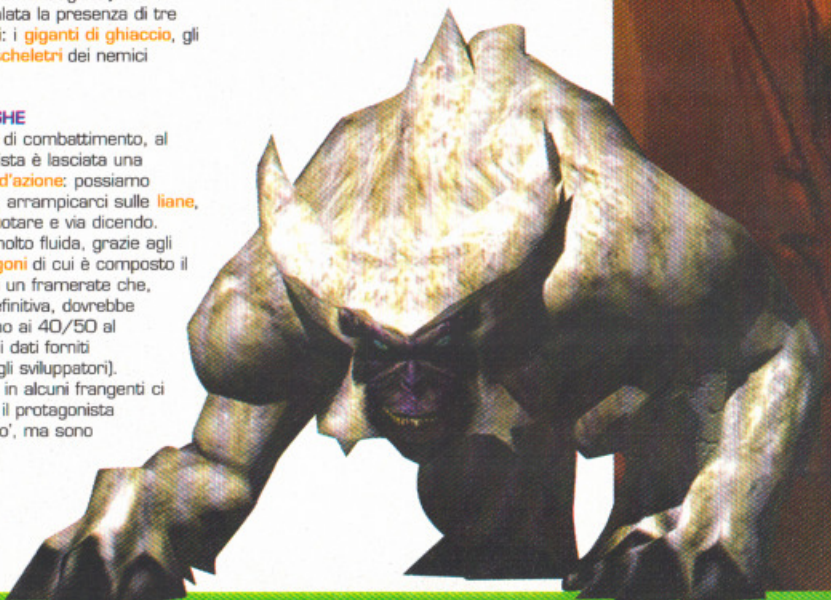
Al di là delle fasi di combattimento, al nostro protagonista è lasciata una discreta **libertà d'azione**: possiamo correre, saltare, arrampicarci sulle **liane**, scalare **muri**, nuotare e via dicendo. L'animazione è molto fluida, grazie agli oltre **7000 poligoni** di cui è composto il protagonista e a un framerate che, nella versione definitiva, dovrebbe assestarsi intorno ai **40/50** al secondo (questi i dati forniti direttamente dagli sviluppatori). A onor del vero, in alcuni frangenti ci è sembrato che il protagonista 'pattinasse' un po', ma sono

problemi che possono essere limati nella versione definitiva.

Quanto alle **ambientazioni**, anche questa versione per PS2 promette bene, con **scenari** molto evocativi e ben realizzati: anche gli **effetti d'acqua, fuoco e fumo** sono degni di nota, sebbene non tutti allo stesso livello qualitativo. Tra l'altro, rispetto all'originale per PC, **Rune: Viking Warlords** vanterà un bel pò di livelli aggiuntivi, per un totale di **40 livelli** di gioco.

MA COS'È TUTTO QUESTO BRUSIO?

Anche sul **sonoro** i programmatori hanno fatto un buon lavoro: ottimi gli **effetti ambientali** (anche il frinire dei grilli, nelle zone boschive!), bene anche il parlato dei personaggi. Per finire, alla Human Head stanno lavorando senza posa per realizzare una mod **multiplayer** che consentirà fino a **4 giocatori** di sfidarsi, anche in deathmatch, via multitaip o Link (in quest'ultimo caso, possono sfidarsi 2 giocatori). Per l'occasione, saranno ben **20** i gladiatori disponibili, tutti graficamente definiti e ben caratterizzati. Attendiamo la versione definitiva di **Rune** da un momento all'altro. Tenetevi pronti: potrebbe essere uno dei giochi rivelazione dell'anno...





Mi dovrebbero dare il Pulitzer solo per averci provato! Intervistare una ninja non è cosa facile; per prima cosa bisogna fermarla: sapete quanto corrono e saltano queste... Per fortuna riesco a beccare Kaede, la protagonista femminile di Onimusha, durante una breve pausa...

hot mike

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI

LUOGIORNO, SIGNORINA KAEDE (Primo inchino, cozzata #1 - lieve stordimento). Sono Pitone di Play 2 Magazine. Se non le spiace, vorremmo rivolgerle qualche domanda...
K: "Onolevole Pitone, pelché diavolo intellompri la mia celimonia del te?".

P: Oh, mi scusi, non volevo (Secondo inchino, cozzata #2 - leggero trauma cranico). Preferisce che torni in un altro momento?
K: "No no, lasci stale, tanto olmai... In che cosa posso essele utile a sua livista?".

P: Io... Noi... I lettori... Tutti volevamo sapere quali sono i suoi rapporti con Samanosuke. Ci faccia fare lo scoop, che vendiamo di più! Ci dica... con lui... non ha mai... in tutte quelle notti all'adiaccio...
Sa, a volte fa freddo...
K: "Dica il saggio: 'Se a lungo vuoi campale, i...'".

P: Sì, Sì, **ABBIAMO CAPITO!** Conosciamo come finisce...
(Tirando fuori da una tasca segreta uno shuriken, la stella ninja se la guarda con un certo imbarazzo)
K: "Io glande e massimo lispetto pel onolevole Samanosuke. Se lui non muove sua mano sopra mio tenelo colpicino di gazzella nottulna, io aspetta in silenzio come piccola falena di lago...".

P: Una ninja spietata come lei? Una piccola falena di lago? In effetti lei dà più l'idea di una donna che può arrivare a combattere per quello che vuole...
Magari anche a fare fuori qualcuno come la principessa Yuki...

K: "Come glanchio di male è la mia tenue essenza... Come bambù è il mio animo. Dulo fuoli, ma flessibile e accondiscendente dentlo. Tenelo. Nostla stolia mai paltita, come una falfalla che nasce senza ali... (Si conficca nel palmo della mano la stellina ninja come se niente fosse). Del tè velde?".

P: Ehm... No, grazie, ho qui la mia fiasca di gin...
(Terzo inchino, cozzata #3 - comincio a sanguinare).

Ma mi sembra che abbia qualcosa da dire... Qualcosa che vorrebbe far venire fuori ma non riesce a comunicare. Si lasci andare e ci racconti, aspetti che spengo il registratore (col cavolo, con questo vado in prima sul Corriere, ndr)
(Versando il tè incandescente sulla mano insanguinata)

K: "Samanosuke mi ha laccolta come tenelo baccello nei miei quindici anni; io elo giovane e idealista ma lui ela una calogna che pensava solo alla calliela e al mio colpo. Quando ha incontrato quella stl... quella povela, sfortunata, licca, viziata, put... nobildonna di Plincipessa Yuki, lui pensa che lei poteva essele sua piloga velso la pagoda dolata che solge su liva di male di successo... (Estrae un sai e se lo conficca nella coscia). Un involtino plimavela?".

P: No, grazie, non mi piace il cinese. Ma la prego, vada avanti....

K: "Io invece piace cinese e soplattutto giapponese. Pesce cludo. Ma Samanosuke spalito e poltato via tutto pesce cludo. Tu non ha pesce cludo pel me? Pel cinque dollali io, te, bum-bum...".

P: Ehm... signorina... stia calma.... (cerco di distrarla) **GUARDI!** Mi è sembrato di vedele un gatto!....

K: "DOVE? DOVE??".
(Funziona sempre! Ne approfitto per dileguarmi....)

K PC GAMES

LA GUIDA AL MONDO DEI VIDEOGAMES
CON 2 CD TUTTI DA GIOCARE

REPORTAGE ESCLUSIVO!

DRUUNA:
MORBUS GRAVIS
LE IMMAGINI E I RETROSCENA
DELLA PROSSIMA
SEXY EROINA



RECENSITO!

ANACHRONOX
BLADE RUNNER INCONTRA
FINAL FANTASY!



SPECIALE!

**RISOLTI 6 GIOCHI
COMPLETI!**

VAMPIRE, METAL GEAR SOLID,
FUGA DA MONKEY ISLAND,
PROJECT IGI, RESIDENT EVIL 3
E STUPID INVADERS

e inoltre...

ALLEGATO ALLA RIVISTA

Il K Disk con le 9 versioni giocabili di
Serious Sam, Technomage, Jeckyll & Hyde, Offroad,
Bacteria, Balance!, Even more contraptions, The
Sting!, Waterloo.

E inoltre l'editor di livelli e oltre 40 MB di mappe
aggiuntive per No One Lives Forever!



IN REGALO
QUESTO
MESE UN CD
ESCLUSIVO!
IL MOVIE
TRAILER KIT
DI

MYST III
EXILE



**RIVISTA + MYST III + DEMO GAMES
SOLO 12.900 LIRE**

DI **LUCIO PROSPERI**

Mat Hoffman's Pro BMX

Planet Voto

90

- A favore**
- Giocabile e divertente
 - C'è un editor per costruire i propri percorsi
 - Colonna sonora metal
 - Un sacco di bonus da sbloccare

- Contro**
- Graficamente niente di eccezionale
 - Un po' complesso



Notare l'abbigliamento molto curato di Mat.

C'è chi utilizza la bicicletta per fare la scampagnata la domenica mattina, con il bambino sul seggiolino davanti e la cesta con i panini... e c'è chi la utilizza per lanciarsi a rotta di collo da rampe alte così (dove così sta per cinque/sei metri!)



altra parte ognuno è libero di trascorrere i propri pomeriggi come meglio crede. Se dunque esistono degli individui che non trovano niente di meglio da fare che buttarsi a capofitto da delle rampe con una bicicletta e – prima di atterrare – attorcigliarsi al loro mezzo a pedali come polipi a uno scoglio... beh, chi siamo noi per dire qualcosa? Negli Stati Uniti, poi, è noto che siano molti i soggetti che avrebbero bisogno di un'approfondita visita psicologica: vanno quasi tutti pazzi per il baseball, amano le Destiny's Child e la Coca Cola alla ciliegia... perciò perché stupirsi se un sacco di loschi



▲ Salto mortale in avanti... atterraggio rompicollo assicurato!

figuri adora rischiare l'osso del collo facendo acrobazie su uno skate, un monopattino, un carrello per la spesa o una **BMX**?

GITA FUORI PORTA

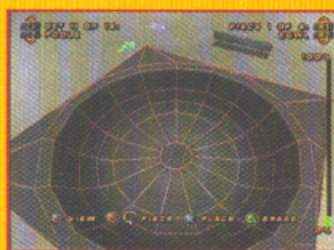
Il capo di questi spericolati campioni – cui evidentemente un po' la vita deve

fare schifo – è senza dubbio **Mat Hoffman**, dieci volte campione del mondo di specialità sulla rampa. La **Activision**, dunque, ha ben pensato di accaparrarsi il suo nome, il suo volto e i suoi servigi per una nuova simulazione di bici acrobatica per offrire, anche a chi non ha nessuna voglia di staccare il

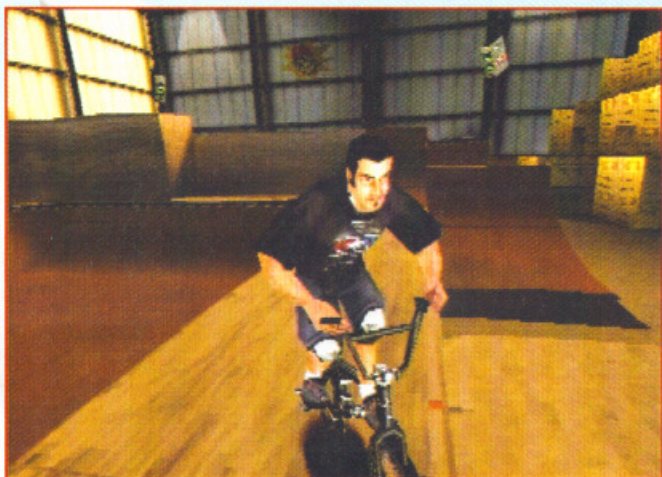


CREO, QUINDO SONO

Mat Hoffman's Pro BMX permette di improvvisarsi "capo cantiere" e costruire la pista dei vostri sogni. In questo modo – gestendo il tutto con i tasti del joypad – potrete posizionare voragini, innalzatori, quarter-pipe, corrimani, muri, scale, fosse, propulsori, panche e molti altri oggetti... il tutto per realizzare il percorso più



bello, difficile e spettacolare della storia! E testare l'abilità vostra e dei vostri amici!



Con la pratica riuscirete a eseguire delle acrobazie davvero incredibili e spettacolari.

BMX debba restare un'esclusiva della misera fetta di appassionati. D'altra parte, se un gioco è valido merita

proprio fondoschiena dalla comoda poltrona della cameretta, una parte delle emozioni di rischiare la vita in sella a una BMX. Ovviamente le emozioni non possono minimamente essere paragonate (è un po' come se facessero un simulatore di bungee jumpin'... giocateci non sarebbe lo stesso di buttarsi da un ponte con un elastico attaccato ai piedi!), ma in ogni caso la software house è riuscita a centrare il suo obiettivo: proporre un gioco divertente, coinvolgente e molto impegnativo.

Ora, senza dubbio la specialità in questione non è che abbia moltissimi estimatori in Italia... Questo però non vuol dire che giocare a **Mat Hoffman's Pro**

l'attenzione di tutti e non solo dei fanatici, altrimenti in Italia si dovrebbero vendere solamente simulazioni di calcio e Formula 1 (oddio, in parte è così, però hanno un buon successo anche i giochi di basket, football americano e golf).

PARALLELO AZZARDATO

Quelli tra voi che sono impazziti giocando a uno dei due capitoli di **Tony Hawk's Pro Skater** (e il primo della lista è Pitone, che è l'indiscusso campione redazionale... pronto ad accettare la sfida di chiunque abbia il fegato di misurarsi con lui, skate e pad alla mano), si troveranno a meraviglia anche al

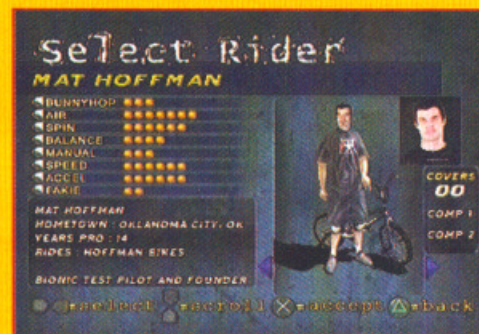


I più attenti ritroveranno molti elementi di **Tony Hawk's Pro Skater**...

EROI, SENZA MACCHIA

Nel gioco della **Activision** potrete vestire i variopinti panni di alcuni tra i migliori bikers del mondo. Le differenze tra i vari personaggi sono sostanziali, e incideranno sul tipo di evoluzioni che sarete in grado di fare e sulla facilità con cui ne riuscirete a mettere a segno qualcuna.

Mat Hoffman: ovviamente, il primo



bassissima e petto nudo, 'Nasty' è un fanatico dei salti mortali all'indietro! Tra le sue special move l'Indian Air Superman' e il 'Back Flip Tabletop'.

Joe Kowalski: un vero e proprio guerriero della strada, non per niente soprannominato 'il macellaio', che si avvale di uno stile tutto suo e che lo rende adatto per qualunque tipo di percorso. Tra le sue specialità l'Half Barspin Tailwhip' e il 'No-Footed Candy Bar One Handers'.

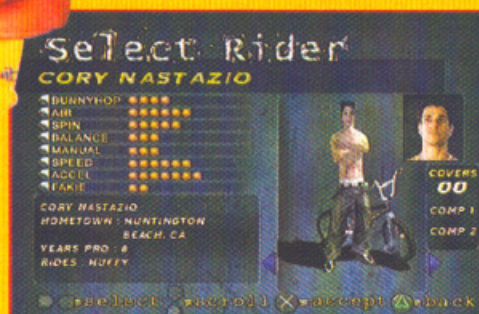
Rick Thorne: stile davvero incredibile per questo biker, che ama vestirsi sempre di nero e che assomiglia vagamente a Benigni in Johnny Stecchino. 'Fronty Body Flip' e 'Decade Air' le sue special.

personaggio a disposizione è quello che dà il nome al gioco (poteva essere altrimenti?). Si tratta probabilmente del miglior biker di tutti i tempi, tanto da riuscire a conquistare per 10 volte il titolo di campione del mondo, nella specialità su rampa.

Tra le sue 'special' ci sono il 'Superman 1 Handers', il 'Bar Hop' e il 'Triple Tailwhip'.

Mike Escamilla: bandana rosso in testa e coraggio fuori dal comune, Mike è soprannominato 'tetto' per la sua passione per eseguire acrobazie in cima agli edifici! Tra le sue specialità il 'Body Varial', il 'Front Flip' e il 'Superman SeatGrabBarSpin'.

Cory Nastazio: è decisamente un 'personaggio': capelli tutti in piedi, pantalone a vita



Dennis McCoy: è davvero un fenomeno, un vero mago della BMX in grado di eccellere in ogni disciplina. 'DMC' - questo il suo nick - è abilissimo nel collegare tra loro le varie acrobazie, dando vita a uno spettacolo davvero incredibile. Le sue specialità sono il 'Back Flip One Footer' e il 'Superman Tailwhip'.

Kevin Robinson: personaggio poco raccomandabile, probabilmente con qualche precedente penale, ma abilissimo sulla BMX e in grado di eseguire acrobazie incredibili: 'Bar Hop', 'No Handed Back Flip' e 'Superman Tube Grab'.

Simon Tabron: specializzato nelle acrobazie più estreme... con lui toccherete raramente il suolo! Tra le sue special move l'Indian Air Superman', l'One Handed Swing Leg' e il 'Double Seat Grab Superman'.

UNA CARTOLINA DA...

Nel corso del 'career mode' avrete la possibilità di sbloccare tutta una serie di piste su cui dimostrare la vostra abilità. In ogni stage, infatti, dovrete aggiudicarvi un tot di 'copertine', grazie alle quali accedere a circuiti nuovi. Ecco i vari tracciati:

Hoffman Bike Factory: è il campo d'addestramento del campione, e offre tutta una serie di rampe, ringhiere, una **parete verticale** e un grossissimo half-pipe.

Cantiere: è un cantiere abbandonato, perciò potrete 'servirvi' tranquillamente delle **ruspe** e delle gru sparse qua e là. In questo modo potrete mettere a segno le combinazioni più incredibili ed estreme.

Metropolitana di Londra: quale luogo migliore per mostrare la vostra abilità di biker se non in una stazione della metro abbandonata? Rampe, rotaie, ostacoli di varia natura e **scale mobili** garantiscono traiettorie spettacolari e permettono di ottenere punteggi elevati!

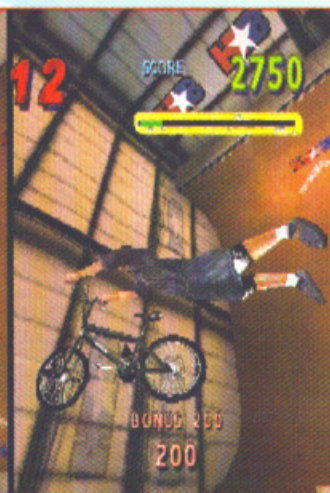
Bluetorch: questo stage si trova all'interno di un **bosco** ed è costituito per la maggior parte da sterrato. Dovrete cercare di eseguire le acrobazie tra rami, alberi e salti spaventosi!

Parco di New York: il celeberrimo Central Park, tra salti spaventosi e un sacco di ostacoli che sembrano essere posizionati appositamente per farvi del male... Sfruttandoli nel migliore dei modi, comunque, sarete in grado di ottenere punteggi elevatissimi.

Impianto trattamento acque di scarico: per fortuna non hanno ancora inventato i videogiochi 'olfattivi'! In questo luogo malsano, comunque, sono posizionati punti che vi permetteranno di eseguire acrobazie sensazionali... Che ne pensate della **rampa da sei metri** o della piscina con alcuni passaggi da brivido?

La Habra: è il luogo di origine di molti biker, ed è uno dei preferiti da chi ama le acrobazie più estreme: un sacco di rampe e numerosi **cornicioni** che permettono salti mozzafiato.

Crazy Freckin Bikers: si tratta dell'Olimpo dei biker! Un'arena semplicemente incredibile che aspetta di essere conquistata, con evoluzioni da togliere il respiro... Fatevi onore!



▲ La sfida con un avversario umano può avvenire in tre diverse modalità.

'manubrio' di **Mat Hoffman**. Questo perché i due giochi sono concettualmente e strutturalmente piuttosto simili. Anzi, gli emuli di Tony si troveranno a proprio agio anche con Mat, soprattutto perché eseguire i vari **trick** sembra leggermente più semplice (forse anche grazie alla superficie d'atterraggio della bici che è - evidentemente - superiore a quella di uno skate). In ogni caso, soprattutto se non avete esperienze precedenti, dovrete faticare un bel po' per ottenere risultati gratificanti: tutte le acrobazie avvengono eseguendo delle **combo** e sfruttando i **tasti dorsali**, quelli di movimento e quelli tradizionali. È chiaro che l'esecuzione sarà anche subordinata alla struttura che utilizzerete per il balzo... farlo su una ringhiera non è la stessa cosa che su un half-pipe! L'impostazione di gioco è piuttosto

▲ Riuscirete a fare acrobazie più belle di quelle del vostro avversario?

COMPETITION BIKE

Le **BMX** sono bici estremamente versatili. Dotate di telaio molto piccolo e copertoni piuttosto resistenti, hanno avuto origine in **California**, dove venivano impiegate per attraversare boschi e strade dissestate e con varie pendenze.

I telai di quelle normali sono costruiti con tubi leggeri e devono consentire **7-8 cm** di spazio sopra il tubo orizzontale; se

quest'ultimo è inclinato, lo spazio può essere anche di **15 cm**. Per agonismo è consigliabile scegliere un telaio di piccole dimensioni, più leggero e robusto. Un altro elemento importante è la larghezza del



manubrio, che può variare dai **52** ai **60 cm**, consentendo così un maggior controllo. Solitamente, per le acrobazie la **BMX** viene modificata, installando **pedane in acciaio**, un manubrio speciale e un sistema di **snodi** che impedisce ai cavi dei freni di attorcigliarsi tra loro. Ovviamente le **ruote** vengono

rinforzate a dovere, per resistere a tutti i salti e ai 'maltrattamenti', mentre i raggi sono **48** invece dei tradizionali **36**. Tutto è studiato per fornire la massima stabilità e per eseguire una serie di manovre poggiando i piedi a terra il più raramente possibile.

classica: scegliendo il **'career mode'** (che è il vero nucleo del prodotto) potrete selezionare un personaggio, tra i fulminati che avrete a disposizione e che sono illustrati in un box in queste pagine, e cercare di accumulare più **'cover'** possibili, per sbloccare il percorso successivo e così via. Le cover le acquisirete sia facendo un certo numero di punti, sia - per esempio - raccogliendo degli **oggetti** o rompendo delle **lampade** e così via. Ogni stage necessiterà di un determinato numero di copertine da raccogliere: prima di raggiungere la **Crazy Freckin Bikers**, perciò, ne dovrete sudare di camice e aggrovigliarvi le dita attorno al pad!

PASSEGGIANDO IN BICICLETTA

A fianco della modalità principale ce ne sono altre che fanno da gustoso aperitivo, a partire dalla sfida contro un avversario umano. Questa 'singolar tenzone' può avvenire su tre campi diversi: **'graffiti'**, una gara testa a testa nel quale conquistare delle specie di checkpoint; **'trick attack'**, una sfida all'ultima evoluzione; e **'horse'**, una gara in cui tentare di eseguire varie acrobazie meglio dell'avversario.

In aggiunta al vs mode è presente anche un succulento (e molto intuitivo) **editor di piste**, grazie al quale potrete sfogare tutta la vostra creatività nella speranza di realizzare lo stage dei vostri sogni. Tutto questo assortimento - unito alla presenza di numerosi tracciati - garantisce un'ottima longevità... naturalmente a patto che apprezziate titoli di questa natura, decisamente un po' fuori dai canoni tradizionali e in

grado di regalare delle soddisfazioni solamente dopo lunghe sessioni di pratica.

Un occhio bisogna obiettivamente chiuderlo sulla realizzazione grafica: sebbene non si manifestino problemi di nessun tipo, l'impatto è un po' deludente e i vari biker, nonostante mantengano una loro caratterizzazione, risultano un po' troppo **squadrati**. Stesso discorso anche per le **ambientazioni**, varie oltremodo, ma un po' spigolose e dettagliate 'il giusto'... Per lo meno non siamo costretti a vedere texture che se ne vanno per conto loro, e non è poco! Di tutt'altro livello è invece il commento **sonoro**, molto punk/rock... che in un titolo come questo è semplicemente 'la morte sua'.

D'altra parte, vestendo i panni virtuali di un biker fulminato e buttandovi a capofitto verso morte certa, non vorrete mica deliziare le orecchie con Bach o con Gigi D'Alessio...

OPS, HO FORATO

Senza dubbio **Mat Hoffman's Pro BMX** è uno di quei prodotti destinati a un pubblico di nicchia, anche se sono straconvinco che se alcuni di voi riuscissero a mettere da parte certi pregiudizi, potrebbero ricavarne discrete



▲ Tappatevi il naso e districatevi nella zona delle fogne.

soddisfazioni. È chiaro che si tratta di un gioco che necessita di molta **dedizione** e **pazienza** - tra prove, cadute e fallimenti -, ma è anche un titolo che esce dai tradizionali schemi, capace di offrire una variazione sul tema di livello. Il mio consiglio è quello di provarlo: potrebbe rivelarsi il gioco che stavate aspettando, l'unico in grado di portare una ventata d'aria fresca in un panorama di simulazioni di Formula 1, Tomb Raider e giochi di calcio (e ve lo dice uno che va pazzo per i racing games, per Lara e per ISS Pro Evolution 2!).



▲ Questa piroetta ha molto in comune con lo stile di Superman.

Roswell Conspiracies

DI MATTEO POZZI

Pensavate, dopo quasi un decennio di puntate di X-Files, che l'ignoto non fosse più poi così ignoto? Che di verità, 'là fuori', ne fosse rimasta ormai pochina da scoprire? Ne avevate insomma le scatoline piene di dischi volanti e simili? Roswell Conspiracies è qui apposta per farci ripiombare negli anni bui della ufomania...

- A favore**
- Clima di tensione tutto sommato buono
 - Svolgimento lineare, senza tempi morti
 - L'idea di unire alieni, tecnologie da fantascienza e mostri mitologici è, per quel che ne so, inedita
- Contro**
- Grafica essenziale
 - Fase puzzle inconsistente: più che altro si spara e si corre
 - Molto facile



Planet Voto

65

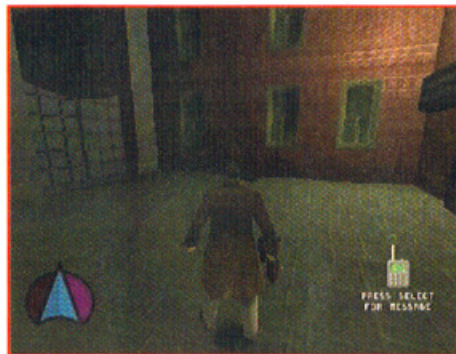


hibò, non sapevo che esistessero i **survival horror** per bambini. Questo **Roswell Conspiracies** (sottotitolo: **Aliens, Myths & Legends**) è

tratto da una serie di cartoni animati ancora inedita in Italia che, da quanto si può dedurre dal titolo, dall'intro e dalla trama - debolezza - del gioco, tratta di oscure cospirazioni da parte di legioni di **alieni** pericolosamente simili ai mostri della migliore tradizione terrestre (licantropi, zombie, vampiri ecc.). In effetti, l'idea di fondo non è male. Puzza un po' ogni tanto di 'minestrone' casuale di credenze varie (fa un certo effetto veder coincidere nella presentazione l'UFO - crash di **Roswell**, il cerchio di pietre di **Stonehenge** e le tipiche mani dei **morti viventi** che spuntano dalla terra di un cimitero), ma ha il merito di proporre questa bizzarra teoria unificante. Visti certi precedenti, è una premessa più che sufficiente per farci su un videogioco.

SURVIVAL SI SURVIVAL NO

Premesso che il mio cappello introduttivo era così acidamente scettico più che altro per ischerzo e che anche la prima battutina della recensione va presa per quel che è (basso umorismo redazionale), il problema è capire quale sia la fetta di giocatori a cui ambisce la **Ubi Soft** con questa produzione. Il riferimento ai survival horror è solo parziale: se da una



▲ Le ambientazioni sono di una scheletricità spaventosa, ma non è mica un pregio...

parte i **mostri**, l'**inventario**, il **sonoro** e pure alcune scelte secondarie (come il look del protagonista: è un **Harry Mason** in impermeabile anziché in giacchetto) non possono non ricordare i grandi titoli del genere (oltre a **Silent Hill**, il migliore per storia e tensione, **Resident Evil**, **Nightmare Creatures**, **Dino Crisis** e il recente **Alone in the Dark**), la scarsa 'cinematograficità' delle inquadrature e il **gameplay** semplicistico mettono **Roswell Conspiracies** in palese difficoltà rispetto ai gioconi citati.

TITOLETTO ORIGINALE:

"MA ANDIAMO CON ORDINE"

Il gioco ci mette nei panni di un tale **Nick Logan** (parente del ben più fico **Gabe di Syphon Filter?**), agente segreto della **Global Alliance**, organizzazione che combatte la suddetta cricca di mostracci. I 15 stage hanno dunque come scopo l'eliminazione di vari 'nidi' di alieni. La **visuale** è in terza persona e non si schiuda dalle spalle del bellimbusto se non in occasione di brevi **filmati** (realizzati, in stile **Metal Gear**, con la stessa grafica del gioco) o per lasciare il posto a una

◀ Di mostri se ne vedono pochini, e raramente in gruppo.

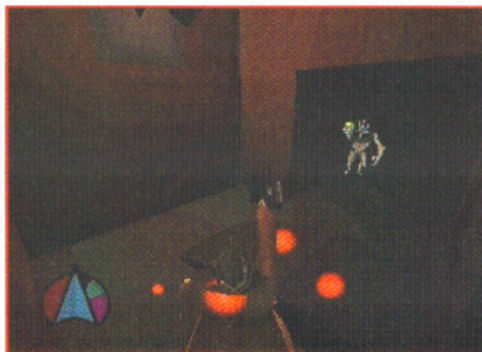
IL MARE DEI SUPER-SARGASSI

La sostanziale pochezza di questo gioco mi ha dato modo di abbozzare un paio di discorsetti al di fuori delle solite questioni da gamer. Lasciate quindi che vi consigli un libro piuttosto raro (dovrete cercare per biblioteche o mercatini dell'usato) ma magnifico: **Il libro dei dannati** di Charles Fort, una raccolta (datata 1919!) di fatti 'incredibili ma veri'. Qualche esempio? Iceberg volanti sopra la Francia, esseri alati a ottomila metri d'altezza nel cielo di Palermo, bare di misteriosi ometti a Edimburgo, gigantesche impronte nella roccia, piogge di rane, di fango, di carne, rosse, gialle, nere... Il tutto comprovato da riferimenti alle riviste scientifiche che di questi bizzarri eventi ricavavano spezzettate notizie, e ben prima delle attuali mode new-age. Altro che **Roswell Conspiracies**...

convincente **soggettiva** binoculare con tanto di potentissimo zoom. La **grafica** non è certo sontuosa: con la 'scusa' di restare fedele al tratto del disegno originale (che ricorda quello dell'ultimo **Batman** a cartoni), si limita a textures semplicissime e animazioni appena

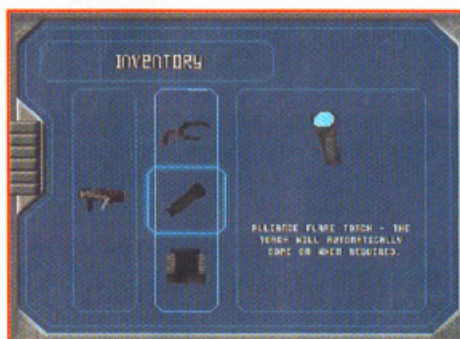


▲ Orientarsi senza cartina è difficilotto, ma la cosa è più che altro dovuta alla nostra assuefazione alle 'mappe intelligenti' della maggior parte delle avventure. Per una volta si può anche fare.





▲ Quell'affare in basso a sinistra è un oscuro indicatore dell'energia rimastaci, e segnala pure l'avvicinarsi delle creature.



▲ L'inventario prevede un'elementare feature alla Dino Crisis per combinare fra di loro gli oggetti.

SOLO COLORO CHE TENTANO L'IMPOSSIBILE RAGGIUNGERANNO L'ASSURDO

Se vi piace il vasto argomento alieni ma siete stufo della solita ufologia bacchettona da Costanzo Show, sappiate che in Italia esistono collettivi di pazzi e sovversivi che possono fare al caso vostro. I MIR (Men in Red) fanno riferimento al concetto di 'ufologia radicale' e, al grido di "UFO al popolo!", professano un corretto rapporto autogestito con le forme di



vita extraterrestri. L'AAA (Associazione Astronauti Autonomi), da parte sua, predica la costruzione di astronavi artigianali per dar luogo a rave party nello spazio, sesso a gravità zero e calcio a tre porte. Quest'ultimo ve lo spiego un'altra volta (non appena Lucio mi molla la recensione di un gioco di pallone...), ma vi assicuro che è divertentissimo e non necessita della microgravità: basta un gruppo di amici particolarmente scemi.



abbozzate, dando in definitiva un buon senso di pulizia, ma anche un'eccessiva povertà di particolari. A convincere è invece il sonoro, molto 'creepy', non certo all'irraggiungibile livello di un *Silent Hill*, ma comunque abbastanza d'atmosfera.

WHO YOU'RE GONNA CALL? GHOST-BUSTERS!

Il gameplay è piuttosto semplice: si corre in giro per ampi livelli (senza mappa) sparacchiando ai mostri e badando di dar loro una fine definitiva per mezzo di una 'trappola' (ricordate quella degli *Acchiappafantasma*)? All'incirca la stessa) che li smaterializza sotto i nostri occhi. Questa trovata è piuttosto carina, perché, per esempio, complica alcuni passaggi di gioco in cui la 'sepolcra' di un nemico ci costringe a esporci al fuoco di un altro ecc. Irrelevante è invece lo spessore intellettuale, limitato a facili minipuzzle e a intuizioni sul come combinare gli oggetti fra loro. Quest'ultima è, con la lettura di messaggi-suggerimenti su una specie di walkie-talkie, l'unica vera funzione dell'inventario, dal momento che ogni altra azione è più o meno automatica. Poche, inoltre, le armi disponibili, da utilizzare solo dopo averle sfoderate con l'apposito tasto (sistema, ancora una volta, mutuato dai grandi action adventure per PSX).



▲ Il logo della serie. Il protagonista, manco a dirlo, è il coatto con impermeabile e fucilone.

DISCESA NELL'INCUBO

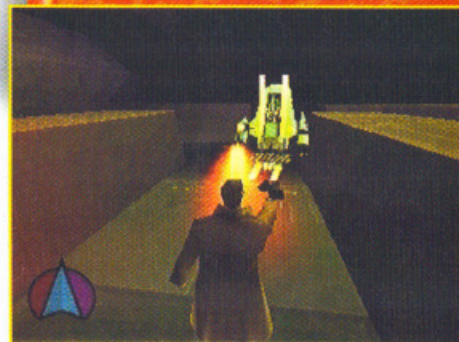
La struttura dei quadri è ben fatta, e contribuisce a dare al tutto un alone di mistero tutto sommato soddisfacente. Il primo dei cinque livelli di gioco, per esempio, è ambientato in una fabbrica abbandonata della periferia londinese. All'inizio sembra tutto tipicamente 'troppo tranquillo'; dopo aver trovato il portone sbarrato (ma va?) e aver scavalcato un paio di muri per entrare - manco fossimo all'oratorio a giocare a pallone - troveremo i primi sparuti mostri. Dopo aver viaggiato su e giù per l'edificio, dai tetti ai sotterranei, inizieremo a penetrare più in profondità i segreti della location, che nasconde addirittura una base aliena. Il passaggio dalle vaporose murature degli scantinati ai luminosi corridoi hi-tech della base sarà graduale, e molto intrigante.

DISSIPATIO H.G.

Il problema, accennato all'inizio, è che tutto questo potenziale fanta-horror viene 'sciupato' dalla grafica fumettosa e comunque troppo essenziale per dare concretezza all'atmosfera, e dalla facilità generale del gioco che, pur non brevissimo in sé, rischia di risultare poco lungo.

RUCK AND ROLL

Mi sa che non è tanto un buon segno di vitalità produttiva il fatto di 'rivedere' in alcuni passaggi di titoli nuovi, come questo, situazioni di gioco già affrontate in passato. Non si tratta, come forse piacerebbe al mulderiano protagonista di *Roswell Conspiracies*, di misteriosi déjà-vu da vite precedenti. È che, quando i gioconi mancano, si rimpiangono quelli passati; in questo caso, tanto per cambiare, *Metal Gear Solid*. Il tutto nasce dal boss di fine primo livello, tale Ruck, licantropo alieno intabarrato in un esoscheletro tipo mech ('mazza che miscuglio!). Lo scontro col suddetto mi ha riportato alla mitica sfida (il secondo round, dopo quello nella neve) tra *Snake* e *Vulcan Raven*: d'ài, un cattivo grosso e sputafuoco da affrontare in un mini-labirinto di container, l'è istess! Ma quanto cacchio manca a *MGS2*???



Perfino i danni che è possibile subire dagli attacchi dei mostri non sono poi così gravi, e l'abbondanza di medikit facilita ulteriormente le cose. È per questo che all'inizio ho parlato di 'survival horror per bambini' (sottovalutando probabilmente i loro gusti e le loro abilità: scommetto che più di un pischiello avrà finito *Resident Evil 2* meglio, in meno tempo e con meno angoscia di me...), sia per la grafica (cartoonesca e senza traccia di effetti splatter) sia per il gameplay semplificato. Insomma, un gioco d'azione con qualche buona idea, ma che esce con un tre anni buoni di ritardo sia tecnico sia 'atmosferico'. Lasciate perdere, e comprate, se non li avete ancora tutti, uno qualsiasi degli altri giochi citati in queste due pagine.

▼ L'innocente fabbrica dismessa del primo livello nasconde imprevedibili (?) segreti, e architetture degne di *Star Trek*.



ESCLUSIVO · VELOCE · GRATUITO



FAST ACCESS

GAME ARENA TI REGALA INTERNET!

*Da oggi giocare in Rete è più facile, più veloce,
più divertente e più sicuro.*

*Attraverso una connessione SPECIALE,
permette ai propri utenti di giocare in Rete
su server dedicati ad una velocità spaventosa,
come non si era mai visto prima!*

**La più completa area DOWNLOAD della Rete:
Demo, Video, Patch, Skin, Mappe, Screensaver
e tutto quello che vi serve per essere "up-to-date"!**

Inspector Gadget: Gadget Crazy Maze

DI DARIO 'ZERO' DE LEONARDIS



Qualcuno di voi sicuramente ricorderà la serie animata dell'**Ispettore Gadget** trasmessa anni fa sugli schermi della nostra Tv pubblica. Era una produzione francese interamente basata sulle comiche avventure del bizzarro ispettore e di sua nipote **Marie** contro il **MAD**, organizzazione criminale guidata dal misterioso **Dr.Claw**. La serie, pervasa da una vena umoristica demenziale e stupidotta, ebbe un tale successo in Europa e oltreoceano da spingere persino un colosso come la **Disney** a produrre un film con attori in carne e ossa (tra i quali **Matthew Broderick** e **Rupert Everett**), ricco di sofisticatissimi effetti speciali e pervaso dalla stessa carica comica. Ora, come sarebbe stato logico aspettarsi, il buon ispettore sbarca su PSX.



▲ **Ecco la piazza centrale del paese: anche qui, come per miracolo, ci sono un sacco di diamanti sparsi qua e là.**

HOP HOP GADGET MARTELLINO!!

La trama del gioco parte dalla creazione, da parte del Dr.Claw, di **cristalli** variamente colorati in grado di controllare la mente delle persone. Scopo di Gadget, e quindi vostro, è quello di distruggere questi cristalli. La struttura è quella di un **puzzle game**, l'azione si svolge in stage realizzati in grafica bitmap inquadrata dall'alto; tutto quello che vi viene chiesto è di allineare i cristalli di identico colore in numero di **almeno tre** in modo che si **autodistruggano**. Il tutto arricchito dagli agenti MAD che vagano per il quadro (divisi in varie tipologie, come aspetto e comportamento) pronti a pestarvi non appena vi entrate in contatto fisico. Ovviamente non mancano i **gadget**: ne troverete all'interno degli stage, utili a difendervi dai nemici o a rendere più semplice la distruzione degli odiosi cristalli.

HOP HOP GADGET PATTINI!!

La grafica è, come già detto, bidimensionale. Nulla di male in questo, la PSX può permettersi eccellenti animazioni 2D (vedi prodotti come **Breath of Fire IV**), ma in questo caso risulta abbastanza deludente. Poco risoluta, con **animazioni approssimative** e



una scelta dei colori abbastanza discutibile, riesce a dare a tutti gli scenari un aspetto piatto e anonimo. Il personaggio, poi, si muove in maniera esasperatamente lenta, andando a ledere non poco il gameplay, peraltro già penalizzato da un sistema di controllo impreciso ed eccessivamente semplice. Il numero di azioni è limitato infatti al semplice **spingere i cristalli** (o all'usare i gadget) e spesso, a causa dei controlli non abbastanza precisi, vi troverete a portare senza volerlo un cristallo in una posizione da cui sarà impossibile recuperarlo, vedendovi costretti a ricominciare da capo lo stage (mediante l'apposita opzione nel menu di pausa). In modalità **multiplayer** le cose sembrano migliorare un po'. Non che vi siano miracolose crescite del livello



▲ **Ecco, illustrato dal filmato introduttivo, come è avvenuta la creazione delle gemme.**

grafico o sonoro, ma almeno vi viene offerta la scelta tra **diversi personaggi** (buoni e cattivi, tutti presi dalla serie animata); e la possibilità di cooperare o confrontarsi con un altro giocatore umano rende senz'altro l'esperienza ludica più divertente e longeva.

HOP HOP GADGET PARACARRO!!

Concludendo, credo non ci sia bisogno di aggiungere altro. In genere, quando un prodotto è già forte di un brand in grado di

▲ **Fate attenzione agli agenti che aspettano solo di darvi una bella scarica di legnate.**



attirare pubblico i programmatori hanno la sgradevole tendenza a impegnarsi meno del dovuto, e questo mi è sembrato davvero uno di quei casi. Sorvolando sulla

scelta opinabile del genere, che comunque può avere una sua attrattiva (ma non era meglio un platform 3D in stile Rayman?), è tutta la realizzazione che lascia a desiderare, e non può neanche più servire come scusante il dichiarato **target di pubblico** a cui questo gioco si rivolge. Ormai, ragazzini con meno di dieci anni sono mostri a **Tekken3** e giocano con disinvoltura a **Resident Evil**; questo dovrebbe dirla lunga su quale sia il livello di complessità e qualità cui possono aspirare i moderni esponenti dei 'target bassi'.

Planet Voto

65

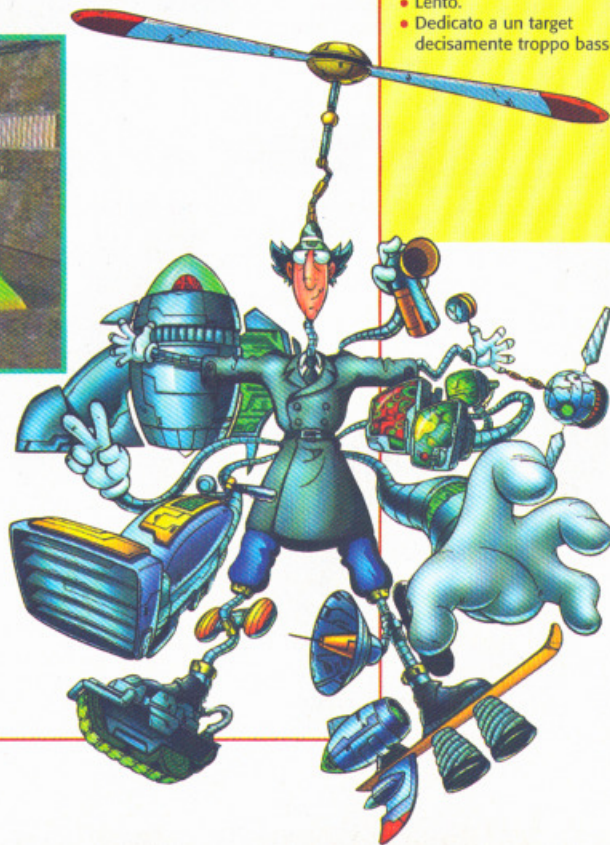
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grafica	8								
Gameplay	6								
Sonoro	6								
Longevità	7								
Originalità	7								

A favore:

- È il gioco dell'Ispettore Gadget (forse questa andava nei contro...)
- Tutto in italiano
- Divertente il multiplayer

Contro:

- Impianto audiovisivo datato.
- Lento.
- Dedicato a un target decisamente troppo basso.



Spiderman 2: Enter Electro

DI LUCIO PROSPERI



opo avere giocato con **Spiderman** a molta gente è venuta voglia di camminare su per i muri. Uscito la scorsa stagione – e recentemente apparso nuovamente sugli scaffali in furbesca versione Platino – il titolo dedicato al più noto arrampicamuri della storia dei fumetti aveva convinto subito tutti, mettendo d'accordo (come si dice troppo spesso in questi casi) pubblico e critica; la grafica era buona, le animazioni convincenti e LUI era veramente l'**Uomo Ragno**, non la solita fregatura organizzata da qualcuno che appiccica licenze importanti a ciofeche memorabili. Certo, il fatto che fosse coinvolta l'**Activision** poteva lasciare tranquilli, ma sappiamo bene tutti quanti che chi calpesta certi terreni minati, chi prova a dare vita videoludica a veri e propri miti e fallisce, si trova poi a fare i conti con la Sacra Inquisizione dei Videogiochi Incalzati. Che hanno ragione in misura proporzionale a quanto spendono. Tanto per essere chiari: i Verbatim da diecimila non danno diritto di voto.

'STA RAGNETELA MI TERRÀ SU?

Invece **Spiderman** non ha deluso, presentandosi bene e riuscendo addirittura meglio, facendo capire che la Play non aveva ancora stirato le zampe ed era ancora bella vispa. Non si trattava solamente di una piccola meraviglia tecnica (ragazzi, 32 bit a



...oltre che per zompare allegramente da un palazzo all'altro!

volte possono essere pochi, ma pensate un attimo a MGS o a un GT qualsiasi..., c'era davvero un gioco che riusciva a catturare più che decentemente la reale essenza del fumetto, con tutte le abilità – ma dai, chiamiamole **skill** che fa

La vostra ragnatela si rivelerà una preziosa arma in più per avere ragione dei nemici...

fico... - del Ragno e livelli che venivano finalmente vissuti dal suo particolarissimo punto di vista. Detto e fatto, l'Activision ha deciso di procedere alla seconda parte dell'operazione Ragno e, levato il 'giocattolo' dalle mani di quelli della **Neversoft** (che devono avere pianto un bel po'), lo ha affidato a un team di sviluppo interno con la chiara intenzione di migliorare, avendo il controllo diretto della cosa; e sembra proprio che ci siano riusciti.

ELECTRO - HUS DAT BOI?

Le origini di tutti cattivi storici della Marvel hanno radici nè più nè meno come le loro nemesi positive, e nel caso di **Electro** sono particolarmente 'normali'. L'operaio della Consolidated Edison incaricato di ripristinare una linea elettrica durante un uragano è il buon **Maxwell Dillon**,

che durante le operazioni viene colpito da un fulmine; invece di restare abbrustolito come una costina, Max guadagna **superpoteri** e si dota del costume più brutto mai visto. Forse è per questo motivo che gente del calibro di Spider-Man, tutti i Fantastici Quattro, Daredevil, Scarlet-Spider, Captin America, The



VERY DANGEROUS
ONGOING THREAT

Falcon e Kaine decidono di dargli addosso, facendone uno dei criminali più eclettici (elettrici? Bleah, che battuta... Calmi tutti, adesso mi suicido), attivi e consociativi. Sua è infatti l'idea di riunire sotto un unico nome diversi rinnegati: la prima volta – coi i **Sinister Six** –

non gli è andata troppo bene, ma ora con i **Sinister Seven** sembra riscuotere un discreto successo. Attualmente il suo obiettivo principale è quello di vendicarsi del misterioso **Kaine**, responsabile della morte dei suoi amichetti **Dr. Octopus** e **Grimhunter**, oltre ad avere tentato di fare fuori **Mysterio** e lo stesso **Electro**.

Grazie alla vostra capacità di appiccicarvi qua e là, nessun posto sarà irraggiungibile.





LE BELLE COSE DI UNA VOLTA

Avete mai fatto caso a come vi sentite quando tornate a casa dopo le vacanze? Come? Distrutti e depressi? Non dicevo in quel senso, ma piuttosto all'approccio con la vostra camera e le cose che avete lasciato. Riconoscete subito tutto, il disordine, il vostro cane-gatto-canguro-animale-generico-da-compagnia, la puzza del panino col tonno che avete nascosto sotto il letto e che ora vive una vita tutta sua, la vostra PSX... Ma c'è qualcosa di cui vi eravate scordati - a parte il panino - un qualcosa che vi fa piacere riscoprire e che sembra del tutto nuovo. Ecco, **Spiderman 2: Enter Electro** dà un po' questa sensazione, perché ci si trova per le mani un gioco già noto che offre qualche piacevole sorpresa. I **controlli**



▲ I nemici sono tanti, molto vari e presi direttamente dalle avventure a fumetti.

sono sempre gli stessi, ma dopo un po' di pratica ci si accorge che ci sono nuove mosse, che la **ragnatela** può essere utilizzata in modi diversi rispetto al primo capitolo, che si può dondolare in giro tra una cifra di **nuovi livelli** e che i nemici sono decisamente più svegli.

NEMICI, IO SONO QUASSU'

A proposito di nemici, ecco pronto a saltare fuori **Electro**, un classico villano (gli americani chiamano sempre il cattivo di turno 'villano', come se uno che ha avuto un'infanzia difficile dovesse per forza essere anche maleducato, mah...) che è riuscito a mettere insieme un bel marchingegno che ne amplifica i poteri. Il vostro scopo? Non c'è nemmeno da chiederlo! Dopo avere indossato la **calzamaglia** - disponibile anche la versione sexy-fetish -



▲ Fate attenzione a non mancare le prese, altrimenti neanche il vostro 'senso di ragno' potrà salvarvi.

per intenderci quella tutta nera - dovreste cercare i vari pezzi dell'**invenzione** di Electro e farla a pezzi per salvare la città, scontrandovi con i vari **boss** che faranno di tutto per mettervi i bastoni tra le ruote.

CONCLUDENDO...

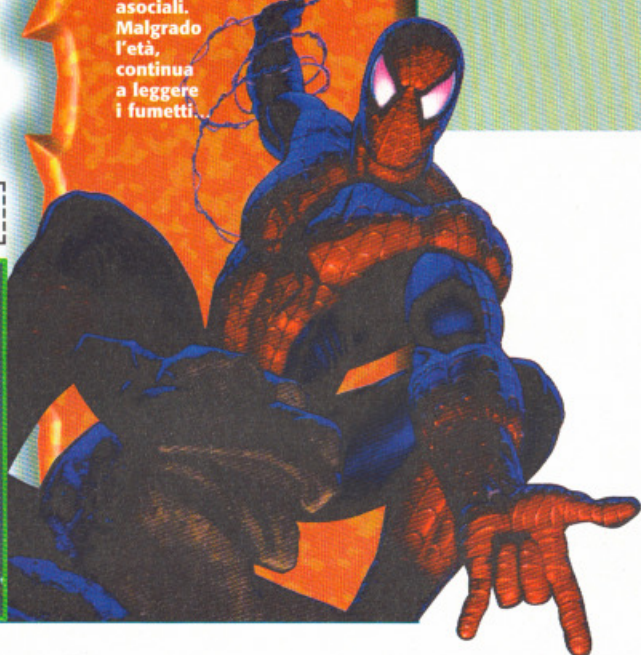
È innegabile che **Enter Electro** sia migliore del primo episodio, e non soltanto per le **mosse** differenti a disposizione dell'Uomo Ragno; anche la **grafica** mostra infatti miglioramenti sensibili nei **fondali** con texture più dettagliate che dipingono un panorama ancora più credibile, mentre l'atmosfera rimane coinvolgente come sempre facendovi piombare nel bel mezzo di una tavola di **Todd McFarlane**. Se non avete giocato con il primo episodio non potete assolutamente lasciarvi scappare questo **Spiderman 2: Enter Electro**, che sembra già bello e pronto per arrivare sugli scaffali dei negozi e che invece può essere ancora migliorato nel tempo che manca al lancio. In effetti faticiamo a trovare dei difetti; forse le **collisioni dei poligoni** che compongono il modello fisico con i parapetti possono essere migliorate, ma si tratta di piccolezze che non inficiano affatto l'esperienza di gioco... Se vogliamo essere proprio cattivi, diciamo che il concept non brilla per **novità**, ma è comunque un buon prodotto, che può perfino migliorare e garantire ancora grande divertimento. Restiamo appesi a un filo...

▼ A voi la scelta se giocare con il costume tradizionale o quello nero... io preferisco di gran lunga questo!



STAN LEE

Lee, Stan (USA, 1922 -): genio internazionale. Dal nulla ha tirato fuori il prototipo dell'eroe fatto in casa, il ragazzino della middle class americana (un **Peter Parker** qualsiasi) cui capita il classico incidente che gli cambia la via. Peter non arriva da altre galassie ma abita a **New York**, non è il risultato di una ricerca scientifica, non ha antenati famosi, non è stato assemblato in un laboratorio e non ha nemmeno viaggiato nel tempo. Però si è cucito da solo la sua calzamaglia come una brava sartina. **Spiderman** è un solitario, le sue apparizioni al fianco degli **X-Men** sono quasi delle comparsate durante le quali è il Ragno a dare una mano ai Mutanti e non viceversa, conduce una vita da supereroe atipico e all'inizio della sua carriera viene addirittura scambiato per un malfattore. Suo 'padre' Stan Lee, che diversi anni dopo la creazione ha ceduto pennelli e chine ad altri disegnatori che hanno portato nuova liffa alle avventure di Peter e Spidey - **Todd McFarlane** innegabilmente su tutti -, è saldamente nello stretto circolo dei timonieri della **Marvel**, abita a Los Angeles con moglie, figlia (che ha seguito le orme paterne) e due gattini asociali. Malgrado l'età, continua a leggere i fumetti.



Potenzialità

90

Uscita prevista

Autunno 2001

Assomiglia a:

• **Spiderman**, ma la grafica è stata migliorata e le nuove mosse fanno di questa nuova versione un capitolo imperdibile per tutti i fan dell'arrampicamuri!

Ha qualcosa in più di:

• **Spiderman** - te pareva? - come detto grafica e controlli; oltre ovviamente a un nuovo nemico da combattere!

Ha qualcosa in meno di:

• **Spiderman 3** (se mai uscirà). Anche se per ora non riusciamo a immaginare come questo gioco potrebbe essere reso migliore almeno su PSX.

Casa: **Squaresoft**
Genere: **Gioco di ruolo**

Numero Giocatori: **1**
Blocchi memoria: **2**

Compatibilità: **Dual Shock (stick e vibrazioni)**
Disponibilità: **è in commercio la versione NTSC americana**

Chrono Cross

DI **CHRISTIAN PETTINI**

Planet Voto



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grafica 8
Gameplay 9
Sonoro 8
Longevità 9
Originalità 8

Le schermate di esplorazione sono sempre curatissime. Son costituite da quadri che scollano. Come... come... si-nee, come Final Fantasy!!! Baaataaaa!!!

La Square è una delle più grandi software house nipponiche; non fa giochi 'planetari' perché è specializzata in giochi dal tipico gameplay orientale. Ma per tutti gli appassionati (del mondo, non solo giapponesi) è sicuramente un punto fermo, un riferimento. E Chrono Cross ne conferma la graaandezza. Uau!!



Chrono Cross è il miglior GDR uscito nel 2001. Punto. Si riallaccia a un altro vecchio gioco di molti anni fa che girava su Super Famicom, **Chrono Trigger**; ma questo, ragazzi, è proprio un capolavoro! In estrema sintesi, raccoglie l'eredità e la struttura dei capolavori della serie di **Final Fantasy**

(sempre Square, obviously) e ci innesta alcune trovate originali (l'uso della **magia**, per esempio); e tutto è retto da una **trama** e un meccanismo realmente mitici, perché la storia si regge su **due piani esistenziali** diversi e perché il giocatore può intervenire fattivamente sullo **svolgimento delle vicende**.



LA GENTE È IGNORANTE

Il gioco apre con una introduzione che ci illustra già molte cose: l'**ambientazione fantasy**, la **poesia nipponica**, i protagonisti, la natura degli **scontri** (sempre importanti nei giochi nei quali ci sono i numerini) ecc. La qualità artistica è ai massimi livelli, quelli che solo **Square** sa raggiungere. E la fantasia dei suoi disegnatori si rispecchia nella bellezza dei disegni e delle locazioni. Purtroppo, a livello tecnico il lavoro poteva essere migliore. Infatti il fattore di **compressione** è un tantino elevato e si notano delle granulosità.



▲ La grafica delle battaglie è interamente tridimensionale. Come quella di Final Fantasy. Gli effetti di luce che accompagnano le magie sono splendidi. Sì, come quelli di Final Fantasy. Le mosse speciali sono altamente spettacolari e generalmente coprono tutto lo schermo.

GIÀ CHE CI SIAMO...

Continuiamo a parlare di grafica, visto che ci troviamo. Abbiamo a che fare sostanzialmente con **due schermate** differenti, che corrispondono a due momenti separati e distinti: le fasi di **esplorazione** e quelle di **combattimento**. I **menu** e le **mappe** presentano a loro volta un look differente, la cui analisi non è però così importante. Nella maggior parte del tempo vi ritroverete a esplorare: parlare, camminare, raccogliere ecc. Farete questo in schermate renderizzate (quelle classiche di **Resident Evil**... e di **Final Fantasy** ovviamente...) che scollano. La qualità di questi screen è quella

SERIO, EPPURE NON FINAL FANTASY...

Il valore di alcuni titoli è chiaro fin da subito; quello di altri, invece, deve essere scoperto piano piano. Alla luce del tempo che passa, alcuni titoli, giocati e poi 'ripensati', aumentano di valore. Per solito noi recensori, autentici 'professionisti della valutazione del videogame', riusciamo sempre a intuire il reale, oggettivo valore di un titolo. Purtroppo il tempo, tiranno, ci costringe ogni tanto a giocare prodotti senza finirli; ma poi, a numero chiuso, ritorniamo sempre sui titoli che più ci sono piaciuti. A me è successo con **Grandia**, uno dei migliori GDR di sempre. Dopo averlo adeguatamente incensato in sede di recensione, ne ho scoperto e confermato la vera 'grandezza' (soltanto intuita) solo dopo averlo terminato e appunto 'ripensato'. **Grandia** è il gioco che, **Final Fantasy** a parte, gli appassionati DEVONO aver giocato. Anche

perché è un recentissimo Value Series!. Si tratta di un GDR assai convincente: la trama è lunga e profonda, ricca di **intrighi** e **sottotrame**. L'aspetto grafico è **poligonale**, ma la visuale è sempre isometrica e si limita a ruotare o a

zoomare. La **gestione dei personaggi** è approfondita e complessa, ma si svolge per mezzo di menu ottimamente ordinati: la **giocabilità** è superiore. Si tratta di un prodotto molto classico, ricco di quella atmosfera tipicamente

giapponese che piace a tanti. Chissà, magari potrà dire lo stesso di **Persona 2** fra un paio di mesi... ma intanto, in questa sede, è **Grandia** l'acquisto che devo consigliare a chi ha amato lo stile di **Chrono Cross**.



▲ Un gioco grande grande grande, di nome e di fatto. Un titolo assolutamente da riscoprire da parte di tutti gli appassionati che, distratti, se lo son lasciato sfuggire!

cui Square ci ha abituati fin dai tempi del mitico Final Fantasy VII. L'ambientazione vagamente **fantasy** caratterizza tutte le schermate con tratto costante e piacevolissimo. Le **fasi di scontro** avvengono durante schermate poligonali (come... sigh!... come in Final Fantasy) che replicano gli ambienti bidimensionali in cui ci troviamo in quel momento. La qualità di queste fasi è notevole, arricchita poi da tutta una serie di effetti legati alle **magie** che faranno la gioia di chi ama i giochi di luce e di trasparenza di cui PSOne è capà.

AH! ECCO L'ORIGINALITÀ DOVE STA!

Ma se la struttura grafica è ripresa pari pari da quella dei Final Fantasy, e il gameplay è quello classico dei GDR, la **gestione dei personaggi**, pur ricalcando nella forma quella di tutti gli altri prodotti simili, è assolutamente originale. Da una parte gli item, le magie, gli status ci sono anche qui... ma dall'altra, sono assolutamente uniche e originalissime la gestione dei **miglioramenti** del proprio personaggio, l'uso della **magia**, il sistema delle **battaglie** e il meccanismo di **evocazione**. Il meccanismo verrà specificato



▲ **Quando Serge incontra alcuni personaggi particolarmente importanti, le informazioni che li riguardano sono visualizzate su schermo in modo molto chiaro.**

meglio in un box; ma qui aggiungo a dirvi che i sistemi sopraelencati elevano **Chrono Cross** sopra tutti gli altri. La funzionalità delle trovate è eccellente, e il gameplay se ne avvantaggia grandemente; e, in finale, il gioco risulta godibilissimo grazie soprattutto alla **originalità** e alla **funzionalità** del sistema nei combattimenti, nelle magie ecc.

E LA STRUTTURA? LA STRUTTURA??

Certamente, ciò che rende **Chrono Cross** fantastico e godibile alla lunga distanza è la sua **struttura**. Il prodotto (sarebbe riduttivo chiamarlo gioco) offre diverse intriganti opzioni. La struttura segue un plot abbastanza lineare, ma il giocatore può **intervenire sugli eventi** con le sue azioni. Numerose **sottoquest** faranno sì che il giocatore conosca o meno alcuni elementi, o riceva o meno alcuni oggetti; e questi fatti influenzeranno gli svolgimenti successivi, dando un ottimo senso di libertà. Poi la caratterizzazione dei personaggi non giocanti è meravigliosa, superiore a quanto Square ha fatto finora. Incontrare i PNG è bellissimo, proprio perché hanno un tratteggio superbo. Il



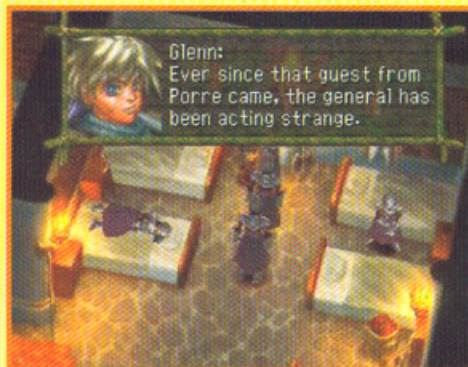
▲ **Lo status dei personaggi è riassunto nei rispettivi riquadri. Le indicazioni informano circa lo status, le magie, gli hit point a disposizione. Un approccio decisamente originale.**

gioco, poi, si gioca su **due livelli** (come lo **Zelda** per Super Nintendo, o come i mondi reale e spettrale di **Soul Reaver**) e i passaggi fra l'uno e l'altro si rendono necessari per completare le sottoquest. Il sistema di battaglia, infine, unisce il sistema dei **turni** con un approccio simil-realtime: in ogni suo turno, il personaggio combina una serie di **attacchi fisici** utilizzando unità-tempo ma, tanto più è efficace la concatenazione, tanto più il danno provocato è ampio.

LE DONNE IO L'AMMAZZEREBBI TUTTE: DU' DITA 'N GOLA QUANDO NASCHENO

Ho più volte citato **Final Fantasy** nel corso della recensione. Il meccanismo grafico è praticamente identico (a parte lo stile); e la struttura, a grandi linee, inevitabilmente segue le medesime sorti della grafica. E infatti credo proprio che la sua apparente somiglianza con il più celebre FF sia uno dei limiti più grossi di **Chrono Cross**; un limite più 'psicologico' che altro, comunque... Ma gli appassionati

si fidino di me e non si lascino sfuggire un GDR davvero eccezionale. Purtroppo non ho potuto illustrarlo come avrei voluto, e come la sua complessità avrebbe meritato. Ma, ragazzi, stiamo pur sempre parlando di un gioco import: più di due pagine non me le danno per un titolo NTSC... Ma ciò non mi impedisce, imperativo, di consigliarlo senza riserve!



▲ **I dialoghi sono importanti, ma non rallentano il ritmo e non annoiano. Anche perché, per fortuna, non sono molto invadenti.**

Er Cina fa paura pure a li morti

L'utilizzo della **magia** è imprescindibile in un GDR. Qui, le magie sono chiamate 'elementi' e sono suddivise in base al colore e al fatto che sono **consumabili**, oppure no. Ovviamente, come 'suona', la prima differenza è fondamentale; ogni personaggio è affine a uno dei **sei colori** presenti; e infliggerà più danni se userà magie del medesimo colore cui è affine. Inoltre, chi subisce l'attacco magico riceverà danno se il colore cui è affine è opposto a quello della magia dell'attacco subito.



Ecco l'elenco delle coppie di tinte che si contrappongono:
Nero - Bianco
Blu - Rosso
Verde - Giallo
Pertanto, una **magia Blu** sarà più potente se scagliata da chi è affine al Blu, il quale potrà far più dolore al nemico se quest'ultimo è affine al Rosso. Tutto chiaro? L'intensità degli attacchi magici è identificata da un **valore numerico**, che aumenta assecondando l'intensità degli attacchi fisici portati; insomma, tanto più l'attacco è potente, tanto maggiore è l'intensità della magia che si può lanciare. Le **'evocazioni'** (il ricorso agli elementali, insomma) sono anch'esse legate alle tinte; ciascun membro del party può evocare solo elementali della sua stessa tinta, e può farlo solo quando un **indicatore** (che riporta le tinte delle ultime tre magie effettuate) presenta per tutte e tre le volte lo stesso colore dell'elementale che si vuole evocare.

A favore:

- La grafica e lo stile delle schermate
- L'intreccio narrativo e le pesanti influenze che le scelte dell'utente operano sulla trama
- Il sistema di magie, intuitivo e profondo insieme
- Niente più scontri casuali!

Contro:

- Non verrà mai convertito per i mercati europei
- La compressione dei filmati li rende tecnicamente non perfetti
- Soffre l'esser considerato il Final Fantasy dei poverelli
- È decisamente inadatto a un pubblico di novellini



www.gam



GAME A

- NEWS
- ANTEPRIME
- RECENSIONI
- CHEAT
- SOLUZIONI
- DOWNLOAD
- SPECIALI
- NEWSLETTER
- VIDEO

[illegible]

LA SALA GIOCHI
Oltre 100 giochi
on-line gratuiti
e divertentissimi.

L'ON-LINE GAMING
I server più veloci
della Rete, per
sfide mozzafiato
a Quake, Unreal,
Tribes e molti altri.

VIDEOGIOCHI DI CLICK!



earena.it

PLAY 2



GAMEBOY



X-BOX



IL DIVERTIMENTO

Se vuoi chattare,
scrivere nel Forum,
'scrutare' il Babe-0-
Rama, dire la tua nei
sondaggi, avere
INTERNET GRATIS,
inviare le cartoline
virtuali ai tuoi amici,
conoscere in
anteprima le
novità DVD.



CLASSIC

TONY HAWK'S ^{pro} SKATER 2

DI CHRISTIAN PETTINI

**Fattore
convenienza**

92

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



A favore:

- Grafica incredibile: solida e dettagliatissima
- Giocabilità immediata e perfetta
- Molto longevo grazie anche agli editor

Contro:

- Migliora il prequel ma non aggiunge nulla di realmente straordinario
- Se dello skate non ve ne frega proprio niente, magari non vi piace

Un gioco eccezionale, che ha fatto impazzire l'America. Sì, va bene... qui da noi lo skateboard NON è lo sport nazionale. Ma il videogioco che ci fa diventar tutti degli skater ha un valore videoludico veramente eccezionale! E che, Platinum, ci costa pure la metà!!



I prequel del qui presente game sconvolse il Natale del 1999 (periodo in cui fu sconvolta anche la

mia vita, per vero) offrendo un gioco meraviglioso: giocabilissimo, vario, intuitivo, longevo oltre ogni limite concepibile, superfantastico da vedere, il cui motore grafico sorreggeva un **gameplay perfetto**, per una giocabilità a prova di bomba! Oggi arriva Platinum, e insieme a Colin McRae in versione Value Series è sicuramente **l'affare dell'anno**.

PER GIOCARE A TOMB RAIDER DEVO FORSE AVERE LE TETTE???

Quello che si potrebbe obiettare a **Tony Hawk's Pro Skater 2** è di rivolgersi a un target settoriale, quello appunto degli **skater**. Ma se questa affermazione è corretta, allora anche i giochi di Formula 1 sono fuori target

per la maggior parte di noi! Invece, per la verità, **Tony Hawk's Pro Skater** si rivolge a un pubblico molto più vasto rispetto agli addetti al settore, cioè agli skater. In America **Tony Hawk's Pro Skater 2** ha venduto **un milione** di pezzi nelle prime due settimane di vendita; d'accordo che in America gli skater sono molto più numerosi che da noi, ma se un gioco è ben realizzato merita di successo indipendentemente dal target di riferimento, o no? E infatti è così, e il gioco piacerà a tutti - e non solo agli skater - perché è un GIOCO favoloso. Anzi, **FAVOLOSO!**

UNA SIMULAZIONE COMPLICATA E SEMPLICE?

THPS2 non può essere considerato una simulazione solo perché, dopo tutte le cadute che farete, sarete già all'ospedale da un pezzo. Per il resto, si tratta di una divertentissima



▲ La solidità dell'area poligonale e la fluidità dello scrolling sono impressionanti; in movimento, questo gioco fila che è una bellezza!

trasposizione virtuale dello skateboard, appagante e complessa, con un modello fisico improntato al massimo **realismo**. Le reazioni dello skater risponderanno sempre le leggi della fisica, per un'esperienza bella e ragionevole. In THPS2 avrete il controllo su **tredici** professionisti di questo sport, tutti con le loro **tavole** e i loro **signature tricks**. Grazie all'**editor di personaggi**, però, potrete creare uno skater a vostra immagine e somiglianza (o completamente frutto della vostra fantasia malata), vestendolo come meglio credete e assegnandogli le abilità che preferite. Proseguendo nel gioco e guadagnando le giuste cifre, potrete incrementare

queste abilità (sia degli skater di fantasia che di quelli veri, ovviamente). Questa progressione rappresenta l'iter che dovrete compiere per finire il gioco.

IL FASCINO DI QUESTO SKATE GAME...

'Finire' nel caso di THPS2 è una parola molto grossa perché questo è uno di quei giochi che **non finiscono mai**. Prima di tutto perché gli obiettivi da portare a termine sono moltissimi; in secondo luogo perché sarete spinti a dare sempre di più, a cercare di migliorare ogni vostro risultato. E anche quando lo avrete fatto, creando **nuovi skater** vi si apriranno nuovi orizzonti.



▲ Il clip, questo sconosciuto... Anche gli spazi aperti vengono retti in modo superbo dal motore grafico.



▲ La ringhiera! Cosa c'è di più 'cafunzo' dello scorrere lungo una ringhiera con il proprio fedele skate???



▲ E se cado? Beh, per fortuna è un videogioco... E a farsi male è un mucchietto (pur ben messo) di poligoni, e non io...

Se ancora non siete contenti, con l'editor di **skate park** potrete creare nuove ambientazioni e arricchirle di ogni ostacolo che l'editor vi mette a disposizione. E poi... la bellezza dell'andare su questo skate virtuale vi porterà a fare 'un'altra partita', con lo stesso meccanismo voglioso che contradi-

distingue le partite a **ISS Pro** o i giri di pista di **Gran Turismo**.

LIVELLI SU LIVELLI PER LA GIOIA DEI PISQUELLI

Dovreste vedere gli stage nei quali sfatterete, poi! Tutti livelli enormi, pieni zeppi di **bonus**, **aree segrete**, **rampe** da saltare e **corrimano** su cui scivola-

re. Il frame rate degli skater è ottimo, le **animazioni** sono assolutamente credibili e realistiche, anche quando atterrerete a cavalcioni di una staccionata e vi contorcerete a terra per il dolore all'apparato genitale.

In THPS2 tutto è frenetico, veloce e dannatamente cool. Merito anche della **colonna sonora**: nomi storici del punk e del rap, la musica che nell'immaginario collettivo ha sempre accompagnato le esibizioni di skateboard. **Millencolin**, **Rage Against the Machine**, **Public Enemy**, **Lagwagon**, **Powerman 5000**, **Fu Manchu**, **Naughty By Nature** e **Dub Pistols** sono alcuni tra i gruppi che hanno prestato i loro brani per questa splendida colonna sonora. Ho veramente detto tutto!

MISSION POSSIBLE

Ogni livello ha una **decina di obiettivi** da portare a termine: raggiungere un certo punteggio, raccogliere bonus particolari, eseguire acrobazie specifiche e altro ancora. Il raggiungimento di questi obiettivi porta a una gratificazione economica che potrete spendere nel **negozio virtuale** di THPS2.

Accà potrete comperare tavole nuove, nuove abilità e nuovi trick, come in **Grind Session**. Questa è una delle novità che differenzia questo **Tony Hawk's Pro Skater** dal primo: in quel gioco si guadagnavano le Stats (abilità nelle varie categorie) semplicemente proseguendo nel gioco, mentre qui avrete la possibilità di incamerare il **danaro** guadagnato e spenderlo come meglio credete per accrescere le abilità che più pensate possano servirvi. Esempio: c'è un bonus che non riuscite a prendere lassù, sul quel **tetto**? Ci provate e riprovate ma non ci arrivate? Bene: portate a termine gli altri obiettivi, guadagnate dei gran soldi e poi andate a spenderli. Vi comperate un paio di **punti-air**, cioè l'abilità di saltare più in alto e poi tornate al livello. Ora dovreste farcela! Se tutto questo non vi sembra figo, avete dei problemi...

E ADESSO (CHE CI CREDIATE O NO)...

Il sistema di controllo sullo skater è pressoché perfetto, perché in THPS2 fate quello che volete quando volete. E, soprattutto, da subito... Prendete la mano e vi lanciate giù per le rampe; acquisite velocità, saltate, fate trick... tutto in modo intuitivo e naturale, come se sapeste già come si gioca; e invece è la vostra prima partita. La varietà del **design** di tutti i livelli è una delle caratteristiche che permette a THPS2 di collocarsi ai vertici dei giochi di questo genere.



▲ Eseguire i trick è una delle cose più divertenti fra quelle offerte da questo gioco!!!



▲ Non solo uomini. Lo skate è un oggetto bisex! E dovreste vedere questa donzella: ci va che è una bellezza.



▲ I testi su schermo aiutano ed esplicano circa la natura dei trick, i punteggi, gli obiettivi...



▲ In due si gioca che è una bellezza; con un amico accanto che ci affronta, ci divertiamo sempre un po' di più.



▲ Si tratta senza dubbio del gioco più acrobatico che abbiamo mai visto. De sicuro. Garantito.

EDITOR EDITION



Sto usando la pulzella nella più ardita delle mie creazioni. Lo so che non è il massimo (la mia creazione, ma nemmeno la tipa lo è...), ma datemi tempo... e farò qualcosa di veramente degno!

L'unica vera introduzione che dà qualcosa di sostanziale rispetto alla release precedente è costituita dalla presenza di non uno bensì **DUE editor**, che permettono di personalizzare lo skater e i tracciati. Entrambi i tool sono veloci e facili, duttili, ma potenti: permettono di settare un gran numero di **parametri**. L'editor dello **skate** passa

attraverso le caratteristiche fisiche per finire con il settaggio delle abilità. L'editor del **parco**, invece, vi permette di regolare la grandezza e la configurazione dell'area, e poi di mettere quello che volete esattamente dove volete. Quella dei due editor è un'implementazione che aumenta la longevità e il valore del prodotto. Uauuauuu!!!

Value Series

DI CHRISTIAN PETTINI

Continua il viaggio di Planet nel fantastico mondo dei giochi a basso prezzo. Scoprendo che le software house ci tengono in modo particolare. E infatti questo fenomeno sta letteralmente esplodendo, con decine di giochi che escono in continuazione. Presto arriveremo a quattro pagine, per farci stare tutto...

Questo mese presentiamo solo una scelta dei migliori titoli disponibili a trentamila lire, dal momento che... stanno diventando tantissimi! C'è il racing EA con le moto, quel **Superbike** che non convince a prezzo pieno ma che può essere una valida riscoperta a trenta carte. Infogrames ci porta il suo **True Pinball** e il bel platform **Bugs Bunny: Lost in time**, due 'Original' Value Series di picchiaduro (**Street Fighter Collection** e **Bloody Roar 2**) e un terzo VS, quel **Firestorm: Thunderhawk 2** che sta per avere un sequel (il terzo episodio) su PS2.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Il simpatico coniglio è protagonista di questo accattivante platform sviluppato dai **Behaviour Software**, che per questo prezzo si rivela molto migliore di tanti recenti concorrenti. Fa dell'immediatezza la sua arma migliore: grazie al bel look e alla carica di simpatia degli elementi di gioco, infatti, si è presi subito nell'azione. Si tratta di un **platform tridimensionale** che vede il nostro simpatico coniglio intento ad attraversare ben cinque epoche storiche. Per fortuna il look si adegua meravigliosamente a questa impostazione, offrendo livelli molto diversi fra loro e tutti ugualmente ben caratterizzati. I colori vivaci e squillanti riescono perfettamente a rievocare le atmosfere cartoon che il gioco di Bugs Bunny DEVE avere.



La **giocabilità** è eccellente, a parte qualche rara imprecisione nel sistema di controllo, soprattutto per colpa dei movimenti della telecamera, di quando in quando perfettibili. Il livello di difficoltà non elevatissimo lo rendono piacevolmente disimpegnato. Un ottimo affare!

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare Bugs Bunny Lost in



Time: per la simpatia del protagonista, ben resa. Per la grafica anch'essa adeguatamente cartoon. Per la giocabilità buona, nel mondo tridimensionale così meravigliosamente ricostruito.



TRUE PINBALL

Si tratta di un **flipper** abbastanza onesto, che si mette in diretta concorrenza con quel **Kiss Pinball** recentissimo, ma uscito subito in questa fascia di prezzo. Si tratta di un onesto arcade, che riproduce bene - per quanto possibile - l'esperienza flipperosa. I **tavoli** sono realizzati bene, il realismo non è pari a quello della serie Pro Pinball, ma comunque il **movimento della pallina** e il comportamento degli elementi del



tavolo è coerente. La grafica è onesta, il 'clima' è molto caciaroni anche perché il commento sonoro si attesta su livelli davvero elevati.



Un buon gioco, ottimo se si considera il prezzo.

Linea: Best of Infogrames
Perché comprare True Pinball: un

flipper digitale ci vuole sempre e questo, per i soldi che costa, è complessivamente il migliore.



SUPERBIKE 2000

La **Electronic Arts** ormai basa la sua offerta sulla linea EA Sports che, come dice il nome, riguarda i giochi sportivi. Sotto etichetta EA Sports escono i vari **FIFA** (calcio), **NHL** (hockey), **NBA Live** (basket)...



ma anche i **racing**: la serie **NASCAR** è stata licenziata, per la replica delle competizioni del campionato statunitense. **Superbike** presenta il campionato ufficiale omonimo e, proprio perché competizione sportiva con tanto di regolamenti ecc., è coerente con l'etichetta EA Sport. Il gioco in sé non è molto bello; a



fronte di una parte pre-gara davvero completa (la scelta del pilota e della moto, i settaggi) c'è una esperienza in pista un po' disastrosa. Il modello di guida è triste e il sistema di controllo non soddisfa affatto. La potenza delle moto che corrono nel campionato Superbike - quello vero... - è umiliata e la sensazione di velocità risulta scarsa e insoddisfacente.

Linea: EA Classic
Perché comprare Superbike 2001: un gioco di moto che costa molto poco...

BLOODY ROAR 2

Il primo della serie apportava una notevole introduzione: la possibilità, dopo un certo numero particolare di colpi, di trasformare il proprio lottatore in una **bestia**... ciò che aumentava lo spessore strategico, obbligava al raggiungimento di uno scopo intermedio durante lo scontro e dava un fine supplementare a tutto il match: questo comportava la possibilità di trasformarsi in bestia. Ma il gioco era leggerino, veloce ma affatto coinvolgente. Il due invece è tutt'altro gioco!

Graficamente è superbo, ha una **risoluzione stupefacente** senza che né la fluidità né il numero di poligoni vengano sacrificati. A livello di giocabilità siamo su ottimi livelli. La soddisfazione del giocare, poi, è dato da una eccellente sensazione di 'fisicità' (del tutto assente nel numero uno) che fa avvertire la



potenza dei colpi. Le **mosse** non sono niente di eccezionale, in verità, ma la dinamica classica piacerà ai più. La risposta ai comandi è

molto convincente e le trasformazioni, attorno al quale è fatto ruotare l'intero scontro, in effetti danno molto alla dinamica in sé.

Linea: Value Series
Perché comprare Bloody Roar 2: perché io vi dico che è un gioco bellissimo e non capisco la ragione per la quale non abbia avuto successo. Il primo, che era uno schifo, fu un hit e questo, che è infinitamente meglio, non se lo è filato nessuno...

STREET FIGHTER COLLECTION

È la terza volta, questo mese, che parlo di riproposizione... È già successo nelle recensioni di **1945** e di **Castlevania Chronicles**... La moda di riportare i vecchi hit su PSX non poteva non riguardare uno dei prodotti più rappresentativi del passato. Gli **Street Fighter II** hanno rappresentato il passaggio fra i giochi 'vecchi' e quelli 'moderni'; e inoltre sono stati i primi picchiaduro della nuova generazione, quelli fatti di mosse speciali e di lottatori ciascuno con la sua caratteristica sequenza di mosse. Su PlayStation la replica è fedele; e la 'collection' indica la presenza di ben tre versioni dell'originale (**Turbo**, **Super**) ciascuna con le sue caratteristiche... e tutte sono belle! Il picchiaduro ovviamente bidimensionale rimane attuale proprio perché 'moderno', come si è detto.

Linea: Value Series
Perché comprare Street Fighter Collection: perché è ancora

bellissimo da giocare. E perché le capacità della PlayStation sono riuscite a permettere una replica ineccepibile e perfetta delle versioni originali. Un grande gioco, pur con il suo look un po' retrò...



FIRESTORM: THUNDERHAWK 2

Il primo uscì per Amiga (il computer a 16 bit della Commodore) e stupì prima di tutto per l'**introduzione animata**, per l'epoca davvero suggestiva. Poi arrivò su PSX con l'imponente secondo nome di **Firestorm**... ma l'azione promessa da questo ridondante nome è solo accennata... Il gameplay è simpatico, ma non esageratamente 'hard'. Ci sono diverse missioni, anche abbastanza complesse, tuttavia al gioco manca lo spessore che hanno i veri giochi per PSOne. D'altronde, uscì nel 'pleistocene' PSX, quindi... Oggi ritorna (a volte capita...) in versione economica e, per questo prezzo, il rapporto qualità/prezzo ritorna a essere adeguato e rispettoso delle caratteristiche intrinseche di **Firestorm: Thunderhawk 2**. La grafica è molto grezza, svolge il suo lavoro con funzionalità ma non esalta... anzi... Il **sistema di controllo** è discreto, non soddisfa



né l'amante della simulazione (perché NON è un simulatore) né l'appassionato degli arcade (perché il modello non è ineccepibile).

Linea: Value Series
Perché comprare Firestorm: Thunderhawk 2: un 'simulatore a buon mercato', easy nel gameplay e nella giocabilità, dotato di qualche onesta caratteristica. Graficamente simply, è abbastanza godibile ancora oggi.



Cheat

A CURA DI LUCA DI BELLA

THE BOUNCER (PS2)

Personaggi Bonus: completate il gioco con successo per sbloccare ogni volta nuovi personaggi.



Sblocca Leann Caldwell: nel corso del gioco noterete Kou che parla al telefono con qualcuno. Se state giocando con Kou, ascolterete anche la sua voce e scoprirete che si chiama Leann. Potrete sbloccare questo misterioso personaggio giocando l'intero gioco (e finendolo!) con Klou, senza mai cambiare personaggio. Nella sequenza finale, Kou incontrerà Leann dalle parti della Piazza Centrale, e si batterà con lei. Per sconfiggerla, cercate di bloccare i suoi attacchi e usate l'Uppercut Circolare per farla volare in aria.



Sblocca Kou MSF: giocando con Kou, arriverete a un punto in cui si infila nell'edificio Mikado come un soldato MSF. Una volta raggiunto quel punto, è salvata

la partita, potrete usare quel costume in modalità Survival e Versus. Per selezionare il costume, tenete premuti L1 + L2 + R1 + R2 mentre selezionate Kou in modalità Versus o Survival.

Sblocca Black-Hooded Sion: lo scontro finale in modalità Survival avviene con una variante di Sion, con indosso un cappuccio nero. Potete accedere a questo costume, in modalità Versus e Survival, una volta completata la modalità Survival. Per selezionare il costume, premete L1 + L2 + R1 + R2 mentre selezionate Sion in modalità Versus o Survival.

Sblocca Wong Leung: per sbloccare il maestro di Sion, Wong, dovrete prima completare il gioco con qualsiasi personaggio. Nello scontro finale con Kaldea (lo scontro che precede l'ultimo combattimento), usate qualsiasi personaggio tranne Sion. Dopodiché, usate Sion per finire il gioco.

Nel corso della sequenza finale, appena prima della scena in cui Dominique va a trovare Sion, assisterete a un flashback nel quale Sion combatte contro il proprio maestro, Wong. Contro Wong potete usare attacchi normali, ma c'è una mossa speciale che funziona particolarmente bene: parate i suoi attacchi e, mentre sta riprendendo fiato, usate il Torpedo Kick. Trasformate il tutto in una sequenza: parata, torpedo kick, parata, torpedo kick e così via. Una volta sconfitto, potrete utilizzare Wong Leung in modalità Versus.

007 RACING

Aston Martin Vantage in modalità due giocatori: quando vi trovate nella schermata dei titoli, premete i pulsanti L1, R1, Triangolo, Cerchio, X per sbloccare l'Aston Martin Vantage in modalità due giocatori. Se avete inserito correttamente il codice, sentirete una risata.

Pedoni alti: come nome, inserite "LEMKE" in modalità missione.

Replay della missione introduttiva: completate la missione introduttiva nel livello di difficoltà "Agent", facendo segnare un tempo inferiore a 1'30" per vedere il replay della missione al posto della sequenza FMV.



Circuiti scivolosi: completate la missione "Gimme A Brake" e colpite tutti gli undici idranti nel livello di difficoltà "00 Agent".



Modalità a due giocatori senza radar: completate la missione "Ambush" mantenendo almeno l'85% della salute nel livello di difficoltà "Agent".

Tutte le missioni: completate la missione "Highway Hazard" nel livello di difficoltà "00 Agent", evitando di urtare le automobili in circolazione, per sbloccare tutte le missioni in modalità "00 Agent".

ONIMUSHA: WARLORDS (PS2)

Costumi alternativi: completate con successo il gioco e salvate. Scegliete di iniziare un nuovo gioco e diverrà disponibile un'opzione "Shinnosuke Normal/Special". Se volete divertirvi, provate il costume special!



Guardare una sequenza in full-motion video di Onimusha 2: completate con successo il gioco e salvate. Scegliete di iniziare un nuovo gioco e diventerà disponibile un'opzione "Special Report". Questo permette di vedere una breve sequenza tratta dal seguito del gioco.

Minigame: collezionare tutti e 20 le Flouriti (rocce blu) nel gioco. Completate e salvate il gioco. Verrà reso disponibile un nuovo minigame.

Flauto Bishamon O: nel gioco incontrerete per ben due volte un uomo molto strano, appeso per i piedi al soffitto, che vi fissa senza proferire parola. In seguito, dopo aver usato l'Evil Plate e aperto la porta, vi parlerà e, se vorrete, vi

conduirà nel Dark Realm. Nel Dark Realm bisogna uccidere mostri finché si aprono due portali: uno per salire e uno per scendere. Scendete fino all'ultimo livello raccogliendo tutti gli oggetti che incontrate. Nell'ultimo livello, il ventesimo, non ci saranno più mostri da uccidere. Aprite la scatola per ottenere il Flauto Bishamon O. Tenete il flauto fino a poco prima dell'ultimo combattimento con il Demon King.



Spada Bishamon: nel Demon Realm ci sono uno specchio e tre porte. Andate alla porta che assomiglia a un cancello di ferro. Dapprima non si aprirà. Usate il flauto Bishamon O. per aprirla, ed entrate. Raccogliete la spada Bishamon che spunta dal Teschio di Demone sul muro. È più potente di tutte e tre le vostre armi messe insieme, ed è molto veloce, oltre a disporre di un ammontare pressoché illimitato di magia.

SKY ODYSSEY (PS2)

Auto Gyro: completate con successo tutti i livelli nel modo di "Sky Canvas" con più di 90 punti.

Corsair: accumulate abbastanza punti acrobatici nel modo "Adventure" per avere dieci delle vostre missioni in classifica marcate con cerchi.

Gold UFO: completate con successo tutti i livelli nel modo "Target" con un rango d'oro.



Me-262: completate con successo il modo "Adventure".

Silver UFO: completate con successo tutti i livelli nel modo "Adventure" con un rango A.

Stealth Fighter: completate con successo il modo "Target" con un tempo totale di 10 minuti. Non dovete trovarli in qualsiasi ordine o colore, trovate semplicemente gli obiettivi e atterrate sotto i 10 minuti.

Localizzazione delle quattro Shinden: le quattro parti di Shinden sono nascoste in tutto il modo dell'avventura su strisce di atterraggio alternate. Atterrate sulle strisce per raccogliere le parti. **Nota:** liberate lo Special Radar nel modo dell'obiettivo per fargli trovare più facilmente la striscia di atterraggio. **Right Wing:** Livello "Adventure Beginscon" con la striscia di atterraggio alternata.



Left Wing: Livello "Labyrinth" con la striscia di atterraggio alternata.

Fuselage: Livello "Towers Of Terror" con la striscia di atterraggio alternata.

Jet Engine: Livello "Great Divide" con la striscia di atterraggio alternata.

Swordfish terza ala: atterrate nella striscia alternata Mid-Air Rendezvous nel modo dell'avventura per trovare un'ala che può essere legata allo Swordfish per convertirlo in un triplane. **Nota:** liberate lo Special Radar nel modo dell'obiettivo per fargli trovare più facilmente la striscia di atterraggio.

Pontoni: completate con successo il livello Stormy Seas atterrando su una portaerei. L'attraversamento per mezzo di pontoni permetterà al vostro aereo di atterrare sull'acqua.

Parti di costume: completate i livelli nel modo dell'avventura con almeno un rango B per liberare parti di costume.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

Invincibilità: mettete in pausa il gioco, premete Quadrato, Cerchio, L1, R1



Tutte le armi: mettete in pausa il gioco, premete Quadrato, Cerchio, R1, L1. Ecco le password per accedere a tutti i livelli:



Livello 2: Bridge

FLLNGDWN

Livello 3: Frigde

GTMLK

Livello 4: Freezer

CHILBB

Livello 5: Inside Wall

CLSGN

Livello 6: Graveyard

DGTHS

Livello 7 e 8: Castle e Tan Base

RNKNSTN

Livello 9: Revenge

DBBZ

Livello 10: Desk

LBBCK

Livello 11: Bed

DSKIB

Livello 12: Blue Town

GTSLP

Livello 13: Cashier

SMLLVLL

Livello 14: Train

CHRG

Livello 15: Rockets

NTBRT

Livello 16: Pool Table

RDGLR

Livello 17: Pinball Table

FSNLSWHSWZRD

Uniforme metallica

TNMM

UNREAL TOURNAMENT (PS2)



Salta Livello: mettete in pausa e premete Su, Giù, SX, DX, SX, Cerchio.

Seleziona livello: salvate e tornate al menu principale. Selezionate il resume, evidenziate il save game e premete Su, Giù, Giù, Su, SX, Su, DX, Giù.



Fatboy Mutator (si diventa più grassi, per tornare magri basta morire): allo schermo dei titoli, premete Cerchio, Cerchio, Cerchio, Su, Giù, Giù, Su, Cerchio, Cerchio, Cerchio. Selezionate Multiplayer e scegliete Fatboy Mutator.

SIMPSON'S WRESTLING

Sbloccare i Great Ones: ci sono 4 diversi personaggi segreti: Moe, Bumble Bee (l'uomo ape!), Frink e Ned Flanders. Per poterli sbloccare dovrete prima batterli in combattimento (e Ned Flanders è davvero tosto: dovrete schienarlo due volte per vincere il round, poiché Dio lo fa resuscitare!).

Sbloccare Grattachecca e Fighetto, Kang e Smithers: portate a termine il gioco in tutte e 3 le modalità: sbloccherete un'opzione che vi consentirà di giocare come Grattachecca e Fighetto per un livello, Kang per un altro e Smithers per un altro ancora.

Battere Mr. Burns: se volete riuscire a sconfiggere Mr. Burns, muovetevi verso il bordo ring e premete X, così non potrà prendervi. Potrebbe lanciarvi dei pesci: cercate di evitarli!



Sbloccare Bonus Match Up: inserite il seguente codice alla schermata iniziale (quella del PRESS START): cerchio, su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra.

Sbloccare il Sindaco Quimby: per far funzionare questo trucco, dovrete eseguire il codice nel corso di un match. Premete R1, R1, R1 poi Triangolo. A questo punto il gioco vi chiederà se volete salvare: rispondete di sì. Così, la prossima volta che dovrete scegliere un giocatore troverete anche il Sindaco!

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Ecco le password d'accesso per tutti i livelli:

Livello 2 - 4yh8h8pyp7h87

Livello 3 - wyl8l8xqh7l8z

Livello 4 - lyp5p5qh7p8z

Livello 5 - czt5t5hrf7l8z

Livello 6 - kzx5v5prf7x8z

Livello 7 - sz75z5xrf778z

Livello 8 - 6z75957rf78z

Livello 9 - c6dvbvhsf9d9j

Livello 10 - k6gvfrpsf9g9j

Livello 11 - s6kvjrcf9k9j

In alternativa: rimuovete tutte le memory card dagli slot e avviate il gioco in modalità campagna. Selezionate Load Game e inserite la seguente password: **P0H1H1P8P?H1?**. Sbloccerete così tutti i livelli.

HARVEST MOON

Suggerimento: Raccolti extra

Capitalizzate la prima lettera del vostro nome per trovare melanzane e carote come raccolti extra. Lasciate la prima lettera del vostro nome in lettere minuscole per trovare broccoli e noccioline. Sostituite la prima lettera del vostro nome con un simbolo, come il cuore, per trovare tutti e quattro i raccolti.



Suggerimento: \$1000 Facili

Cliccate sull'armadio a muro dopo avere avviato il gioco per ottenere rapidamente \$1000.

Suggerimento: Proteggete i vostri recinti

Lasciate il vostro cane fuori tutto il giorno,

e i vostri recinti non si romperanno mai a meno che non piova o nevichi.

Suggerimento: Alimentate i folletti

Se alimentate i folletti ogni giorno loro saranno buoni con voi. Vi daranno anche una bacca di potere durante il terremoto.

Suggerimento: Super Falcetto

Uno dei folletti chiederà se il falcetto è abbastanza forte. Rispondete "Sì" ed egli la potenzierà l'indomani.

Suggerimento: Super Zappa

In un altro giorno un folletto chiederà se la zappa è forte abbastanza. Rispondete "Sì" ed egli la potenzierà l'indomani.

Suggerimento: Ascia dorata

Dopo il terremoto, andate fino in cima nelle caverne e gettate la vostra ascia nell'acqua. La Harvest Goddess avrà un'Ascia Dorata e vi chiederà se è vostra. Rispondete "No" e lei ve la darà.

Suggerimento: Soldi extra

Potrete trovare soldi extra arando il terreno. Quando trovate i soldi ricordatevi dell'ubicazione dell'aratro per tornarci di nuovo il prossimo giorno. Questo funziona solamente una volta al giorno. Collocate una staccionata dove avete arato, poi toglietela cosicché potrete arare di nuovo.

Suggerimento: Saving time

Quando comprate qualcosa, compratene tanto quanto ve ne potete permettere, così non dovrete comprare di nuovo lo stesso oggetto quando esso si esaurisce. Inviare soltanto i raccolti durante il giorno, e cibate e abbeverate sempre di notte.

Suggerimento: Saving wood

Potete salvare il legno per i vostri recinti usando delle piccole pietre, così non li romperete o non li getteranno negli stagni. Non potranno essere rotti nemmeno dalla pioggia o dai cani.

Uova illimitate

Ottenete un annaffiatoio per innaffiare un

uovo che è vicino alla cabina di spedizione. Si trasformerà in un recinto.

Raccogliete il recinto e cambiatelo in un uovo. Comunque, il recinto rimarrà,

ottenendo uova illimitate.

DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX

Occhietti per visione notturna:

dovrete portare a termine il gioco con

Dave Mirra. Si sbloccheranno anche altre

interessanti opzioni (sticky biffs,

modalità sospensione e silly grunts). Per

sbloccare il resto delle opzioni, dovrete

portare a termine il gioco con Ryan

Nyquest.



360modena Racing

S

Io, lo so, il mese scorso vi avevo promesso la recensione della Game Shark, la cartuccia 'concorrente' della Action Replay. Ma io sono un noto bugiardo, indi per cui... Con la vostra fiducia in saccoccia, mi appresto a vendervi questo hardware pietoso incensandolo come assolutamente non merita...

ADESSO VE FREGO IO

No, a parte gli scherzi, diciamo subito una cosa. Il volante che proviamo questo mese è di categoria superpiù. La casa che produce la cosa è la Thrustmaster, nota hardware house che ha cominciato facendo joystick per PC e che solo recentemente si è avvicinata al mondo console. Suo è infatti il tappeto ufficiale per *Dancing Stage Euromix*, delle cui qualità in termini di solidità ho dalla mia le testimonianze di un esercito di ballerini. Questo volante in effetti fa, della serietà, la sua arma migliore. Ha una **pedaliera** ma manca la leva del cambio; in compenso vanta il **cambio** e i comandi per **gas e freno** a farfalla, dietro il volante. La costruzione è plasticosa, ma di quella plastica grassa e ben incollata che dà una sensazione di **robustezza** e serietà. I tanti pulsanti e i selettori denotano una cura per la completezza ma anche un disprezzo per i fronzoli. C'è una **croce direzionale** per le opzioni, i consueti **start** e **select**, i **quattro pulsanti** classicissimi PSX, i **dorsali** e un tasto **mode** per le tre modalità, accompagnato da una funzionale lucettina. Tutti i pulsanti sono in gomma, comodi ma non troppo.

TANTE MODALITÀ QUANTI SONO I PICCOLI PORCELLINI

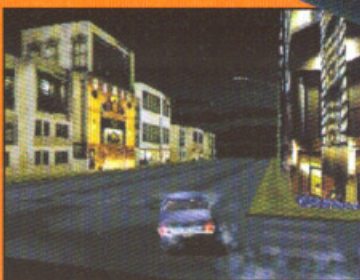
Parliamo delle tre modalità. Un gioco di guida completo (come *Gran Turismo*... sempre lui quando si parla di racing!) permette tre, diciamo tre modalità differenti. La prima è **digitale**: lo sterzo si controlla con la croce direzionale e

l'accoppiata gas/freno si comandano con due tasti (solitamente, X e Quadrato). La seconda è la modalità **NegCon**,



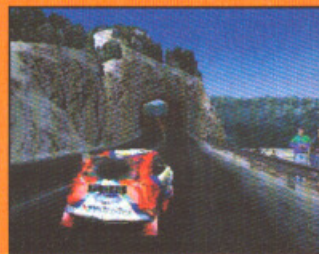
IL BANCO DI PROVA

Vi confesso una cosa: posso parlarvi per ore e ore di questo volante, perché è il mio. È per questo che lo conosco così bene e posso parlarvi diffusamente e precisamente dei suoi pregi e dei suoi difetti. Vi dico subito che questo volante non sfugge alla solita regola: scordatevi di giocarci con i **Wipeout**! La risposta è troppo lenta e il controller d'elezione rimane il **Dual Shock** (il NegCon, al massimo, con il W2097). Con i giochi di guida 'normali', invece, la scelta è ottima in standard NegCon, discreta se invece



utilizzate i giochi che supportano solo il Dual Shock. Quindi, **Driver** non sarà lo stato dell'arte, mentre per i vari *Gran Turismo*, *V-Rally*, *TOCA* ecc. le precisioni analogiche

garantiscono una risposta perfetta. Ma ciò che è curioso, lo sterzo di *Gran Turismo* è più preciso e dotato di una risposta migliore



quando viene usato in modalità **NegCon**; emulando un Dual Shock, infatti, lo sterzo perde in precisione. Eppure il gioco è lo stesso e il volante, invece, pure. Mah...

Wheel



La vita è una ruota... e l'hardware di questo mese è il suo volante! Si tratta di un serissimo prodotto Thrustmaster, nota casa produttrice di componenti per PC. La garanzia di qualità è totale!

uno standard introdotto da Namco con un controller 'snodabile', che permette di affrontare gradualmente le curve: tanto più si snoda il corno, tanto più si ruota lo sterzo. Parimenti, due tasti (corrispondenti a X e Quadrato) hanno una corsa che permette di regolare la quantità di gas e la potenza della frenata: tanto più la pressione è a fondo, tanto più intense saranno questi comandi. La terza modalità è la **Dual Shock** introdotta con il controller omonimo; due stick potevano comandare sterzo e acceleratore/freno gradualmente inclinando a piacere le levette. Alcuni giochi - e questa è la faccenda che determina questa noiosa menata - supportano il Dual Shock ma permettono l'analiticità solamente per quanto riguarda lo sterzo, mentre gas e freno rimangono rigidamente digitali, legati a una opzione 'si/no' che non permette di lavorare di fino e di dosare gradualmente anche il procedere e l'arrestarsi.

LO STERZO VIENE DOPO ER SECONDO

Questo volante ha tre modalità, permettendo così un uso a trecentosessanta gradi. La modalità digitale va bene con i giochi di Neanderthal, ma ovviamente l'inclinazione del volante NON determinerà un 'effetto analogico' (non consentito dal gioco) ma semplicemente, dopo una certa inclinazione che non produrrà alcun effetto, si comanderà una **generica sterzata**.

La modalità NegCon, invece, è la più completa: con i giochi che supportano questo standard, infatti, l'utente potrà impostare le proprie curve a piacimento **inclinando il volante** in maniera corrispondente e insieme dosare le accelerazioni e le pressioni del gas secondo graduale utilità. Poi, chi non vuole utilizzare la pedaliera (pure presente, e di ottima fattura) potrà fare affidamento alle **due leve a farfalla** poste dietro il volante, che permettono un dosaggio graduale. La modalità Dual Shock è supportata, ma purtroppo NON è completa. Infatti, per garantire la compatibilità anche con i giochi che NON consentono di usare il secondo stick per freno e gas, TUTTI i giochi NON lo consentono. Quindi soffrono di freno e gas digitali tutti i vari **Gran Turismo**, **Colin McRae** e gli altri che permettono acceleratore e freno analogici sul secondo stick. Questo è un grosso, inevitabile limite (perché deprime i giocatori di

fino) ma consente un uso analogico dello sterzo anche con **Driver**, **Racer Type 4** e quei racing che vincolano freno e gas ai digitali X e Quadrato.

FOGA PER LA VITTORIA

Ciò chiarito - e assorbito il cazzotto... - passiamo a parlare più propriamente del volante. Iniziando... dal basso, quindi dalla **pedaliera**. Che, si diceva, ha funzionalità analogiche solamente in standard NegCon. La corsa è ottima, l'inclinazione dei pedali lo è un po' meno: sono troppo verticali e dopo un poco, se non si accelera, fa male la parte superiore dell'articolazione della caviglia. Il **volante** è molto solido e robusto. Anche troppo! Le molle (o gli elastici) sono durissimi e quindi il volante va fissato a una superficie decisamente stabile e robusta. La **sensibilità** è eccezionale, sicuramente uno dei punti di forza di tutto l'hardware, e che fa il paio ovviamente con la completezza. Purtroppo necessità di una certa pratica: l'utente deve fare l'abitudine alla durezza e quindi serve una certa pratica prima di padroneggiare lo strumento. E anche una certa forza. Inoltre, lo **sterzo** è più preciso in modalità NegCon piuttosto che in modalità Dual Shock. Con lo stesso gioco! Le due leve posteriori inferiori comandano l'acceleratore e le molle sono perfette, garantendo una millimetrica precisione in quei giochi per i quali vale lo stesso discorso fatto con i pedali, ovvero: le farfalle fungono solo con i giochi che supportano lo standard NegCon. Le due leve posteriori superiori, invece, comandano il cambio (marcia su e marcia giù).



MANO FERMA, POLSO IMMOBILE, BRACCIA SALDE. UN CADAVERE, IN SOMMA!

Sotto il volante c'è una **morsa** che stringe il volante addosso al tavolo sul quale, secondo chi Thrustmaster, va agganciato l'arnese. La morsa è molto solida e permette di rovinare il tavolo buono del salotto senza alcuna remora. Ci son pochi fronzoli pure qui: una vite che stringe, due finte ventose (in plastica anziché in gomma) stringeranno il volante da sotto il piano sul quale lo appoggerete. La durezza dello sterzo sconsiglia vivamente qualunque uso 'sciolto': se vi appoggiate il volante sulle gambe, o avete le gambe di Sebino Nela e lo stringete con tutta la forza che avete oppure, ruotandolo, girerete insieme pure la sua base e tutta la precisione dell'hardware andrà a farsi benedire affogata nei fiumi della vostra rabbia...

DURO E RIGIDO: UN HARDWARE MOLTO HARD!

Il controller offre le **vibrazioni**, che si fanno sentire FORTISSIME: se saldate realmente bene l'hardware a un tavolo, vi tremeranno pure le mura! Questo è suggestivo ma stancante, e dopo un po' probabilmente disabilitate questa feature, troppo bella ed efficiente per essere anche funzionale... Insomma, si tratta di un ottimo hardware, forse troppo serio per l'utenza PlayStation che non ha bisogno di tanta precisione (che pure paga a prezzo non carissimo ma più che rispettabile) ma comunque di gran classe. Ma, al di là di tutto, dovete davvero considerare l'elemento più importante: che, se non avete una base solida a cui agganciarlo, non ve lo godrete affatto.

TROPPO 'WARE' E POCO 'HARD'

Ma io a questo punto vi confesso che sono un po' incavolato... Ero fiero di curare una rivista di HARDWARE, più per l'hard che per il ware... E invece la rubrica è serissima, se si parla di curve il riferimento NON è alla carne femminile ma alle sinuosità di... di bitume digitale. Mi verrebbe voglia di indicarvi un sito tutto curve-based, ma qui la censura picchia forte. E allora mi rifaccio indicandovi i giochi di guida con i quali questo hardware è hard:

Felony 11-79
Formula One 2001
Gran Turismo



La 24 ore di Le Mans
Need for Speed III
Porsche Challenge
Rage Racer
I tre TOCA
V-Rally

Come potete vedere, sono tutti giochi 'seri'; un hardware serio deve sposarsi con giochi che gli tengano testa, che siano intransigenti in fatto di prestazioni; prestazioni che il Thrustmaster 360modena soddisfa pienamente.



DI CHRISTIAN PETTINI

L'AVVENTURA DI EDWARD CARNBY

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

Alone in the Dark è senz'altro l'avventura più bella uscita quest'anno; il suo valore la mette in diretta concorrenza con i grandissimi capolavori nipponici. Dopo Alone in the Dark, nessuno potrà più dire che solo i giapponesi sanno fare grandi avventure grafiche! Purtroppo il caldo e il sole non sono gli 'ingredienti giusti' per poter vivere una storia tesa e cupa come quella narrata qui. Ma non importa... Basta aspettare la notte per vivere il gioco come merita!

Alone in the Dark è una grande avventura. Non ci sono dubbi. Crea un background avvincente e coinvolgente, grazie a una introduzione animata ben coinvolgente e a un contorno efficace: il manuale, gli artwork, il look complessivo del pacchetto-prodotto. Così, prima di giocare, sappiamo che **Charles Fiske**, un vecchio amico di Edward - anzi, la sua guida e il suo mentore - è stato ritrovato morto nei pressi di **Shadow Island**, isola solitaria e misteriosa situata proprio davanti alle coste del Maine.

Le prime indagini svolte da **Edward Carnby** portano inequivocabilmente a una persona, **Frederick Johnson**. Il dr. Johnson rivela a Carnby che Fiske era alla ricerca di **tre antiche tavole indiane**, e gli chiede di indagare sulla scomparsa di Fiske. Johnson chiede altresì a Edward Carnby di proseguire nelle ricerche di Fiske: ritrovare le tre tavole oggetto della mortale ricerca. Per questo altro compito decide di affiancargli la bella e giovane dottoressa **Aline Cedrac**, che sta studiando le antiche lingue indiane ed è interessata alle tre tavole che cercava lo scomparso Fiske. Durante il viaggio aereo che li porta a Shadow Island, Carnby intuisce che Aline ha anche motivi personali per recarsi sull'isola... Una forza misteriosa e oscura causa problemi al velivolo che porta Aline e Edward, i quali son quindi costretti ad una soluzione di emergenza, e così si **paracadutano** sull'isola. Mentre Edward atterra in un cortile, Aline finisce con il suo paracadute sull'oscuro tetto di una sinistra abitazione...

GLI ANTEFATTI

Come Resident Evil 2, anche Alone in the Dark permette di giocare una partita interpretando uno dei due personaggi a disposizione: **Edward** o **Aline**. Il bello è che le differenze nel corso dell'avventura fra i due sono ancora più marcate che nel RE2: capomiano, e infatti



Aline ed Edward condividono solo il venti per cento delle vicende che sono narrate nel gioco; per il rimanente ottanta per cento, ognuno 'vivrà la sua avventura'... Siccome noi di Planet siamo biechi e maschilisti, inizieremo dando la precedenza alla avventura di Edward; nel prossimo mese troverete nel dettaglio tutti i fatti della avvenente Aline, compreso un profilo psicologico e un trick per ottenere, al termine del gioco, le sue foto mentre prende il sole nuda: la paparazzata più celebre della storia dei videogiochi dopo quella subita da Lara Croft!!!!!!

L'AVVENTURA - L'INIZIO

L'aereo che trasportava Edward ed Aline a Shadow Island è appena precipitato; i due protagonisti hanno però fatto in tempo a paracadutarsi e sono precipitati nei pressi di una misteriosa, sinistra **villa**. In particolare, **Edward** è appena precipitato sopra a un **albero** nel parco che circonda la sinistra magione e Aline è sul **tetto**. Andate **a destra** e automaticamente assisterete al dialogo con Aline. La donna vi chiederà di correre in suo aiuto, in quanto è realmente molto spaventata. All'inizio della vostra avventura avrete a disposizione solamente quattro oggetti: un **walkie talkie** che vi permetterà di rimanere in contatto con Aline, una **torcia** che si rivelerà utilissima, un **medikit** che permetterà a Edward di curarsi in caso di bisogno e un **revolver** modificato con dodici colpi in canna, fortunatamente sorretto da altri due caricatori (per un totale di ventiquattro pallottole supplementari) che fanno sempre comodo... A proposito della **pistola**... si tratta di un modello modificato, e quindi il caricatore in realtà conta soli sei colpi e non dodici; ogni volta che farete fuoco la potenza verrà raddoppiata ma sprecherete il doppio dei colpi. La **ricarica** avviene in modo automatico durante i combattimenti, solo che Edward perde tempo per armare di nuovo la pistola e questo gli fa perdere del tempo, la cui perdita può rivelarsi insalubre... Pertanto è sempre meglio ricaricare manualmente ogni volta che il caricatore è vuoto, per regolarsi meglio e per evitare di trovarsi a corto di munizioni durante scontri nei quali esser senza colpi può tradirsi in un'indesiderata morte improvvisa.

IL GIARDINO DELLA VILLA

Continuate a dirigervi **a destra**; non avrete scelta per il semplice fatto che a sinistra la strada è invariabilmente bloccata da un **cancello**, che presenta una **chiusura con combinazione**; ma tanto voi non avete il numero. Arriverete a un **boschetto**. Proseguite dritti e poi salite le **scale** che trovate alla vostra **sinistra**. Non potete sbagliarvi, perché presentano una chiara, spaventosa macchia di sangue. Un bel benvenuto... Partirà un breve filmato non interattivo, al termine del quale ci sarà un dialogo con un individuo privo di un braccio.

Dopo aver parlato con questo povero signore, raccogliete la piccola **chiave di bronzo** e poi riprendete il vostro cammino. Poco dopo sentirete degli spari. La persona priva di un braccio con cui avete appena chiacchierato si è tolto la vita sparandosi. Di bene in meglio, insomma... Dirigetevi verso la porta chiusa e



usate la chiave appena trovata per aprirla. Parte un secondo filmato che rivela un animale poco rassicurante che si mangia un cagnolino. Avvicinatevi alla **scatola di proiettili** e state attenti... anche il commento sonoro sottolineerà che c'è qualcosa che sicuramente non va.

Andate nel cancello alla vostra **sinistra**; assisterete a un altro stacco non interattivo che

mostra due tranquilli (si fa per dire...) cani che facilmente si liberano delle catene che li tenevano



imprigionati. Raccogliete il kit di pronto soccorso e quindi riprendete il cammino. Impugnate l'arma prima di salire le scale; al termine dei gradini troverete un bel **cane** di guardia che vi attaccherà. Ma voi avrete fatto come vi ho detto, quindi avrete la pistola in mano e saprete bene come difendervi. Proseguite e superate il famoso cancello, quello in cui non potete entrare. Fate attenzione a quello strano nanerottolo, quello con le orride zampe fini, che nonostante le ridotte dimensioni si rivela realmente un osso duro da battere, perché zompa di qua e di là. Quindi entrate nel cancello alla fine della stradina e fate tutto il giro. Aprite il **rubinetto dell'acqua** e poi ritornate sui vostri passi. A questo punto dovete scendere giù lungo le scale, dove l'acqua si è appena prosciugata. Entrate nel **tunnel** pieno d'acqua e proseguite. Arriverete in una locazione abbastanza grande, in cui troverete un fottuto mostro marino che sta lì a rompere le scatoline. Non potete fare a meno di affrontarlo, purtroppo... la fuga non è consentita. A meno che non vogliate smettere di giocare già così presto... Vi dò comunque un consiglio per sconfiggere il nemico: state fermi nell'angolo **a destra** della camera; appena il mostro vi viene contro, giratevi al volo e fate fuoco su di lui. Se adotterete questa tattica 'appòstati, fatti attaccare, scappa e poi spara' per almeno tre o quattro volte, avrete ragione del cattivane. Dopo aver sconfitto il mostro marino, salite le scale e dirigetevi nella **porta a sinistra**. Prendete tutto quello che trovate, mi raccomando: i proiettili al magnesio, le cartucce al fosforo e il mitico **fucile a tripla canna**. Tutte le stanze sono inagibili perché le porte sono chiuse, e il potere persuasivo dell'arma appena raccolta non vi aiuterà. Aprite la **bara**; partirà un filmato non interattivo. Prendete la chiave che userete per aprire la porta adiacente.

FINALMENTE ENTRIAMO NELL'ABITAZIONE...

Ma ditemi una cosa: questo avventuroso prologo FUORI dalla casa non vi ha ricordato la prima sezione del secondo Alone in the Dark? Quello, per intenderci, che iniziava nel giardino?? No? Ma che ve lo dico a fare... Beh, comunque siete appena entrati, e vi trovate al piano terra della magione. Subito vi chiamerà **Aline** e assisterete al dialogo durante il quale vi informerà di trovarsi in una camera la cui porta è bloccata. Andate quindi alla sua ricerca. Ma lei non stava sul tetto? Le avevamo detto di non preoccuparsi e SOPRATTUTTO di non muoversi?? Ah, queste donne cocchiate... A questo punto spostate la **statua** che si trova vicino allo **specchio** per metterla proprio davanti a quest'ultimo. Questo vi darà modo di scoprire che, sul retro della statua medesima, ci sono scritte due lettere ("H" e "M"). Utilizzerete questa indicazione interagendo col meccanismo della statua. Ma non c'è un minuto di pace, perché sarete subito attaccati dal mostruoso nanerottolo che avevate incontrato nel giardino; affrontatelo e sbarazzatevene. Accendete la **luce** premendo sull'interruttore che si trova vicino alla lampada: con la luce, esplorate la stanza. In questa locazione c'è l'**amuleto del salvataggi**, io l'ho trovato vicino al tavolino. Salite le scale. Prendete la **chiave** (quella che avete ottenuto grazie al giochetto dello specchio) dall'ultimo quadro della fila, quello che sta vicino all'**armadio** che sta sulla **destra**. Aline! Ma non ci facciamo quello che speravamo... invece di venire, lei se ne va...



Quindi spostate l'**armadio** che blocca la stanza in cui troverete... Aline! La donna vi confesserà di volersela cavare da sola, quindi vi chiederà di aiutarla a raggiungere la **botola** in alto; acconsentirete: non potete decidere, sennò CHIARAMENTE non l'avreste fatto... Prendete il **dittafono** e la **statuetta** di un equilibrista dalla scrivania, poi leggete gli **appunti** posti nelle vicinanze del letto. Entrate nella **stanza a specchio**, l'unica aperta, e scendete le varie rampe di scale. Arriverete a una porta che ha uno **spioncino**, che vi permette di scorgerete un laboratorio. Lì vicino c'è un prezioso **amuleto del salvataggi**, che repenti prenderete. Tornate indietro fino alla **camera da letto** e uscite, scendete e arrivate al piano terra. Entrate nella porta che trovate dietro alle **scale**, dove incontrerete il guardiano dell'isola che vi donerà un amuleto dei salvataggi. Meglio di un calcio nei denti, no??? Armatevi di fucile e andate **alla sinistra** della porta dalla quale siete appena arrivati. Entrate nella porta che precede le scale e utilizzate l'arma che vi ho saggiamente consigliati di imbracciare, facendo fuori gli zombie. Proseguite entrando nella porta e troverete diverse cosette. Dei nemici (che farete fuori), una foto, cartucce e una **maschera da lupo**. Carnevale? Date uno sguardo alla **nave** che sta messa nella teca di vetro e poi riuscite. Lungo il corridoio troverete un medikit e dei benedetti proiettili. Proseguite fino al **corridoio principale** ed entrate nella porta a **sinistra**, quella dopo le scale. Salite la **scala a chiocciola** e prendete il **lanciagranate**. Siete nella mansarda; ve lo dico così, per la cronaca. Andatevene via e dirigetevi nel corridoio che sta di fronte a quello su cui si affacciavano le locazioni che abbiamo appena visitato.

Le prime due porte che incontrerete lungo questo corridoio sono chiuse, mentre la terza dà a sua volta su un **corridoio** che ospita due simpatici zombie e due porte. Entrate nella prima che incontrate e, dall'**armadio** che si trova in fondo, prendete il medikit. C'è anche un recipiente che assomiglia a una **fiaschetta**. Raccoglietelo e riempitelo di acqua utilizzando l'acqua della **tinazza** che trovate vicino all'entrata.

IL TESTAMENTO

Prendete poi il **piede di porco** e leggete il testamento del signor Morton (e che è morto... sennò si chiamava Viven...) che trovate sulla **scrivania**. Nell'ultima pagina delle indicazioni testamentarie leggerete del mistero della libreria. Tornate nella stanza che contiene la nave nella teca in vetro e metteteci la vostra **borraccia**, così da attivare il meccanismo. Uscite e salite le scale. Dal secondo **quadro a sinistra**, prendete la **chiave dorata**. Entrate nella porta che sta vicina a quella che permette di raggiungere la stanza con la borraccia; quella porta, infatti, può essere aperta con la chiave dorata che avete appena raccolto. Armate il fucile, perché la situazione sta per farsi un po' pesante... Appena entrati, infatti, uno schifido mostriciattolo vi attaccherà immantinente, e voi dovete essere pronti. Peraltro il mostriciattolo che spunta fuori dal buio vi spaventerà - o per lo meno vi spaventerebbe, perché non sapete che c'è, ma ve l'ho detto io, quindi siete pronti. Ehi! Ho salvato le vostre coronarie! Siatemi riconoscenti!!! Dopo esservi sbarazzati dell'omuncoletto, prendete il kit di pronto soccorso. C'è poi un **tavolo** al cui centro trovate una chiave dorata. Sta lì per esser presa...



LA MASCHERA DEL LUPO

Usate la maschera del lupo che avete preso un secolo fa facendola interagire con la **statua del gufo**; così prenderete una **chiave d'acciaio**. Tornate di nuovo nella mansarda, e usate la chiave testè trovata per aprire la porta chiusa. Imbracciate il fucile e preparatevi a un altro combattimento. Sparate ai due nemici che vi attaccheranno, tenendo presente che sono sensibili all'oscurità e che quindi, se li portate 'allo scoperto', avrete la possibilità di faticare di meno perché verranno indeboliti. Prendete le scatole di **proiettili al fosforo** e l'**accendino** che potrete trovare nella stanza; non andatevene finché non avete trovato gli oggetti. Entrate nella porta e proseguite. Superate la seconda porta per trovarvi in una locazione abbastanza ampia. Qui, però, solamente una porta è apribile. A **sinistra**, sul pavimento, noterete un po' di assi che sono di colore differente; peraltro, camminandoci sopra, ascolterete un rumore differente. "Ehi!" vi direte, "c'è qualcosa nascosto nel pavimento!!". Complimenti, siete davvero molto acuti. Prendetemi il piede (il piede di porco insomma) e usatelo per prendere **due chiavi**, di cui una è dorata. A questo punto l'unica porta apribile sarà vostra! Raccogliete le cartucce al fosforo (per non dimenticare...) e i proiettili al magnesio. A questo punto, fate attenzione agli spaventosi animali che strisciano sul soffitto. Se fate attenzione e non ci passate sotto, non avrete grossi problemi. Altrimenti... beh, io vi avevo avvertito, e voi ve la siete cercata. Cercate di raggiungere incolumi la fine della stanza, dove troverete una **candela**. Accendetela utilizzando l'accendino che avete trovato prima.

LA VECCHIA

Usate ancora il piede di porco sulle **assi della parete** della stanza per potervi aprire un varco. Entrate impugnando il fucile e fate fuori i due nemici che trovate. Prendete il medikit che sta lì dalle parti della scrivania. Entrate nella porta lì accanto, dove vi aspetta una sorpresa poco piacevole... Troverete infatti una donna; a questo punto Edward avrà legittimamente voglia di un po' di svago... ma la donna è vecchia, cieca e pure un po' pazza. Vabbé, sarà per la prossima volta. La vecia vi darà un inquietante consiglio: di incendiare selettivamente tutta la biblioteca! Mettiamo al rogo la cultura??? Lasciatela lì e uscite, che è meglio. Uscite, e recatevi nell'altra porta che aprirete utilizzando la chiave dorata. Scendete le **scale** e aprite la prima porta che troverete alla fine delle scale. Assisterete a una sequenza non interattiva durante la quale vi parlerà Aline. Belle parole. Al termine del suo intervento, fate attenzione alla schifezza che vi attacca e recatevi

nella prima stanza lì a **sinistra**. Troverete un medikit, ma prima dovrete accendere la **luce** perché c'è buio, qua. Dietro la scrivania vi è un **cassetto** chiuso che potrete aprire usando la piccola chiave che avete trovato prima.

Prendete la chiave lavorata e la **metà della fotografia**, quindi leggete gli appunti che vedete lì sul tavolo. Uscite dalla stanza e



proseguite lungo il corridoio. Girate a **sinistra**, e usate la chiave d'acciaio. Accendete la luce e prendete subito l'altra **metà della immagine**. Infine, raccogliete l'amuleto dei salvataggi e pure l'altra grossa chiave. Adesso dovete recarvi altrove; andate nella parte esattamente opposta a quella dove ci sono i corridoi e superate i mostri. Entrate nella porta singola che sta dopo quella doppia e avvicinatevi al **letto**. Paura, vero? Dal letto compariranno degli schifosissimi tentacoli giganteschi! Impugnate il fucile a tripla canna e datele ggiù. Non dimenticate di raccogliere le scatole di **cartucce al fosforo**, i due medikit, la **pistola lanciarazzi** e un amuleto per i salvataggi. È il momento di recarsi nella famigerata biblioteca!

LA BIBLIOTECA

La biblioteca si trova nella prima porta nel corridoio che sta dietro le scale dello stanzone principale. Appena arrivati, un filmato non interattivo vi mostrerà la biblioteca.

Ricominciando a giocare, per prima cosa accendete la **luce**, poi andate nel **leggio** vicino allo scrittoio. Ivi troverete il libro della famiglia Morton. Alla fine vi è una pagina molto importante, che riporta le seguenti indicazioni:

Howard Morton - Lucy Dogan
1931- 1934

Jeremy Morton -
Sconosciuta
1899

Archibal Morton -
Jennifer Richett
1874 - ... - 1876 -
1900

Richard Morton -
Susan Chalmers
1852 - 1905 - 1864 -
1874

Questi dati serviranno più avanti. Salite le scale e prendete i **razzi** che si trovano in cima. Continuate fino al terzo piano affrontando i mostriciattoli volanti. Scendete giù per

riaccendere la luce e poi risalite le scale, proseguendo fino al **tetto**. Qui troverete due simpatici cani; entrate nella finestra della **torre** e prendete l'amuleto dei salvataggi che troverete. Ritornate dentro e scendete al

secondo piano. Sulla **destra**, dove ci sono strisce sul pavimento, troverete un pannello. Inserite il numero **3926**, ovvero la somma dei due numeri posti dietro alle due parti della foto rotta. Dietro di voi si aprirà una porta dopo aver inserito il **codice**. Entrate e metteteci la statuette in vostro possesso dentro la **nicchia nel muro** che ospita quelle statuette, infilare una sull'altra. In una libreria potrete leggere la seguente

frase, scritta al contrario: "Le chiavi per i dipinti sono le date di nascita di chi raffigurano". Prendete la statuette **Abnakis**, che raffigura un bisonte, e analizzatela; dietro troverete un **marchingegno**.



non ve li siete segnati, li abbiamo pubblicati poco fa. E se siete tanto pigri da non volervi nemmeno cercare più su nella soluzione, ve li do. Ma vi sto viziando un po' troppo... io sono contrario al viziare i miei lettori, sono per il bastone e la carota.

IL TELESCOPIO E LA TORRE

Prendete il **telescopio** e tornate alla torre. Qui c'è una **finestra** da cui si gode di una vista sul forte; mettete il telescopio nel treppiede e osservate la torre in **alto a destra** della roccaforte. Leggerete un numero, **1692**, che userete nel **marchingegno** che sta dietro la statuette di prima, Abnakis, quella che raffigura un bisonte. Da qui, spiando, vedrete pure che nel forte si trova un uomo. Dopo esservi fatti gli affaracci suoi (impiccioni!) tornate al secondo piano e mettete il codice **1692** nel meccanismo. Tornate all'androne principale e salite le scale. Andate nel terzo quadro della fila e prendete la **targa metallica** che trovate. Osservandola dal retro, troverete dei simboli che non sono nient'altro che la combinazione del cancello trovato all'inizio del gioco! Tutto ritorna!!! Tornate in biblioteca alla ricerca di **quattro libri**. Tenete presente che si trovano sugli scaffali, ma non sono diversi dagli altri, quindi identificabili; cliccate a caso il tasto **X** davanti alle librerie che vi indico io e andando per tentativi dopo un po' li troverete. Salite all'ultimo piano della libreria, proprio alla fine, e attivate il **primo libro**; scendete al piano più in basso e recatevi a sinistra delle due porte. Lì nelle vicinanze c'è il **secondo libro**. Prima di salire le scale troverete il **terzo**, quindi salite per andare al primo piano. Un filmato non interattivo vi mostrerà un mostrone: un drago alato con l'alito peso e tanta ma tanta cattiveria. Fategli vedere che non siete da meno e uccidetelo. Recatevi al terzo piano e attivate il **quarto** e ultimo libro, facendo un giro dopo la scala per uscire nel tetto e cliccando **X** in maniera vaga ma diffusa. Andate per l'ennesima volta nell'androne principale e salite le scale.

L'ENIGMA DEI QUADRI DELLA FAMIGLIA MORTON

Prendete dal primo quadro la **chiave di bronzo** e il fucile al plasma, quindi terminate anche questo enigma dei quadri. Dovete inserire in ogni quadro la **data della morte** del membro della famiglia raffigurato; sono quei numeri che avete trovato nell'ultima pagina, la **cinquantesima**, del libro della famiglia Morton che sta in biblioteca. Comunque, se

Basta che siano miei entrambi... I numeri da inserire, facendo attenzione a partire dal primo quadro a destra, sono: 1931 - 1899 - 1874-1852. Scendete le scale e prendete la **chiave di bronzo** dal pendolo. La userete per aprire la porta principale e uscire.

FUORI DALLA CASA!

Sarete inseguiti da mostri famelici, ma non vi conviene perder tempo ad affrontarli. Scappare non è eroico, ma è meglio darsela a gambe per non sprecare munizioni. E poi, se scappare è ignominioso, evitare i nemici permette a un eroe (ed Edward indubbiamente lo è) di mantenere una certa dignità. Allora, ok: fate così. Non scappate, evitate i nemici e fate tutta la strada **all'indietro** fino a raggiungere il punto da cui abbiamo iniziato tutta l'avventura. Tanta fatica per niente? E no! Ora possiamo aprire il **cancello**... vi verrà quindi chiesto di inserire il secondo disco. Fatelo, che aspettate???

IL GIARDINO E LE STELE DEGLI ABNAKIS

Raccogliete subito i due medikit e la cartuccia per il fucile al plasma dal cadavere appeso al cancello. Tanto a lui non servono più... Attraversate il **ponte** e partirà un dialogo con Aline. Poco dopo il ponte crollerà e potrete andare **a sinistra**. Troverete le stele degli Abnakis, andate a nord verso quella più grande con sopra una **croce**. Cliccate su **NORD** e rimanete lì davanti. Premete **R2** per contattare Aline, che vi dirà di andare in determinate stele poste secondo i punti cardinali. Ogni volta che vi troverete davanti alla stele da lei indicata, dovrete premere **R2** per contattarla nuovamente. Questa prima, verso cui siete rivolti ora, è quella del nord. Dopo questa, vi dirà di recarvi a quella a **sud est** (quella che troverete a destra delle scale), poi a **ovest** (in basso a sinistra dello schermo), poi a **sud ovest** (andando a sinistra da dove vi trovate), quindi a **est** (in alto a destra dello schermo) e infine a **nord est** (vicina vicina lì, a sinistra). Andate davanti alla stele di est e, premendo il pulsante **X**, eseguite il rituale magico. Pronunciate: **O goul'al, Hypor, Harnis e Korna**, le stesse che avete sentito. Raccogliete la stele di pietra che sta là dove comparirà la **luce blu** e la **statuetta Abnakis** raffigurante un toro: una vecchia conoscenza?

UN NUOVO INCONTRO CON LA BELLA ALINE CEDRAC...

Andatevene via da qui e proseguite il vostro cammino. Prima però armatevi di fucile, perché state per fare un incontro abbastanza spiacevole: vi imbanterete in un mostro. Salite le scale che trovate subito dopo, in

cima vi ritroverete una gradevole (gradita!) **scatola di razzi**.

Raggiungete la **palude** e prendete la prima strada **a sinistra**. Vi imbanterete in diversi zombie dai quali potrete scappare... ehm... che potrete evitare! Dopo aver evitato i vari nemici, entrate nell'**aereo** (che poi vi risulta che sia quello che vi ha portato qui, sull'isola maledetta di Shadow Island). Qui troverete diverse cosette interessanti, che vi converrà raccogliere: ben due, diconsi due kit di sopravvivenza, una **lente blu**, una tenaglia, la scatola di razzi e un amuleto dei salvataggi. Andate a parlare col pilota e alla fine della discussione, siccome l'aereo affonderà, scappate via di corsa a gambe levate.

A questo punto, dirigetevi verso la parte nordovest della palude e passate sotto uno strano **portico**. Fate fuori il mostro che vi verrà addosso ed entrate nella **chiesa** utilizzando le **tenaglie** per forzare l'entrata... Si tratta di una specie di 'chiave alternativa'... un modo elegante per dire che state scassinando la porta di ingresso, insomma... Ma va bene lo stesso, il fine giustifica i mezzi, d'altronde, no? Raccogliete il kit di pronto soccorso che troverete con la scatola di razzi lì dalle parti dell'altare. Vicino al leggio troverete un **pannello**; ma, già che siete lì, leggete gli appunti. Uscite e dirigetevi al **ponticello di legno** che sta lì di fianco. Continuate andando avanti e incontrate la nostra (MIA! Che volete voi??), la MIA Aline. Dategli il **disco di pietra** e lei vi darà il sigillo di **Obed Morton**. Balla coi lupi lo avrebbe definito un 'buono scambio'. Tornate alla chiesa e combinate la lente con la torcia (Archimede Pitagorico docet) per poter vedere così le **tracce di sangue** nei muri. Avrete così ottenuto un 'pulsar fotoelettrico con acceleratore giallo'... lo sapevate, tanto, che il gioco era tutto basato sulla luce, sui giochi e sugli effetti che questi hanno all'interno del gioco! Uno dei **segni** lo trovate nel **portone**, gli altri due invece stanno fuori. Comunque, andate nel pannello e lì premete il segno posto nella diagonale **in alto/a destra**, quello al **centro** (nella fila di mezzo) e poi quello **in basso a destra**. Fatto ciò, in chiesa, dove c'era l'altare si aprirà un passaggio. Scendete le scale e sarete davanti a una **porta scorrevole**



Utilizzate il sigillo di Obed Morton (quello che vi ha dato Aline poco fa) nell'interruttore a **destra**, che verrà così azionato. Beh, forza! Non c'è tempo per riposarsi sugli allori. Anche perché qua, con l'aria che tira, se siete sopra l'alloro vuol dire che vi stanno cucinando alla brace, come se foste una bistecca...

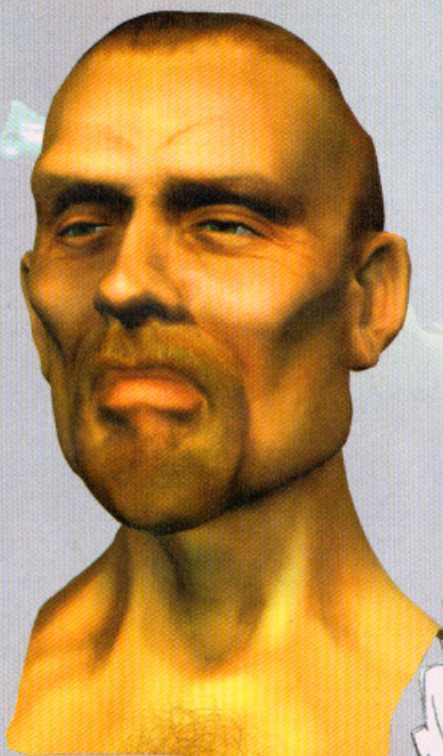
L'INCONTRO CON IL 'VETERINARIO'

Entrate nella porta che sta lì, più avanti. Fate un accorto lavoro di esplorazione perché in zona ci sta un succulento amuleto dei salvataggi. Proseguite fino a trovare uno strano individuo, che poi si rivelerà essere Alan Morton. Lo troverete intento a vivisezionare una schifosissima creatura. L'immagine vi ricorderà il laboratorio di Nightmare Creatures. Da questo punto in poi, in effetti, il gioco si tradurrà in una specie di 'caccia ad Alan' - proprio come in Nightmare Creatures, appunto, in cui per tutto il gioco inseguite il folle scienziato. Solo che qui, ovviamente, lo farete rispettando il gameplay avventuroso... Una volta che vi avrà visto, infatti, il vecchio Alan scapperà spegnendo la **luce**. Scapperà richiudendosi dietro una porta. È andato, fatto, perso. Avete da sgobbare ancora un po' per poterlo riacciuffare. A questo punto, vi

contatterà **Aline**. Le donne intervengono sempre nei momenti meno opportuni... Ma voi, fedeli come dei cagnolini da compagnia (donna donna semper...) seguirete le sue istruzioni. Sostanzialmente, vi dirà di azionare **tre leve**, in questo modo causerete un sovraccarico, un corto circuito insomma.

Passate per il muro che si trova esattamente alla **sinistra** della porta. Lì ci troverete un tavolo. Quindi, azionate la **leva**. Continuando fedeli e rassegnati a seguire pedissequamente le istruzioni di Aline, fatevi un altro giro.

Così arriverete a un **proiettore**: speranzosi di trovare qualcosa di scabroso che allieti il momentaccio, lo accenderete... Tornate indietro (che fate, vi vedete un film senza avere i pop-corn???). All'incrocio, girate a **destra** e proseguite lungo il **corridoio**. Siete arrivati alla terza e ultima leva! Tiratela e sbloccherete la famigerata porta. Che fate ancora là??? Uscite dalla fottuta porta!!!

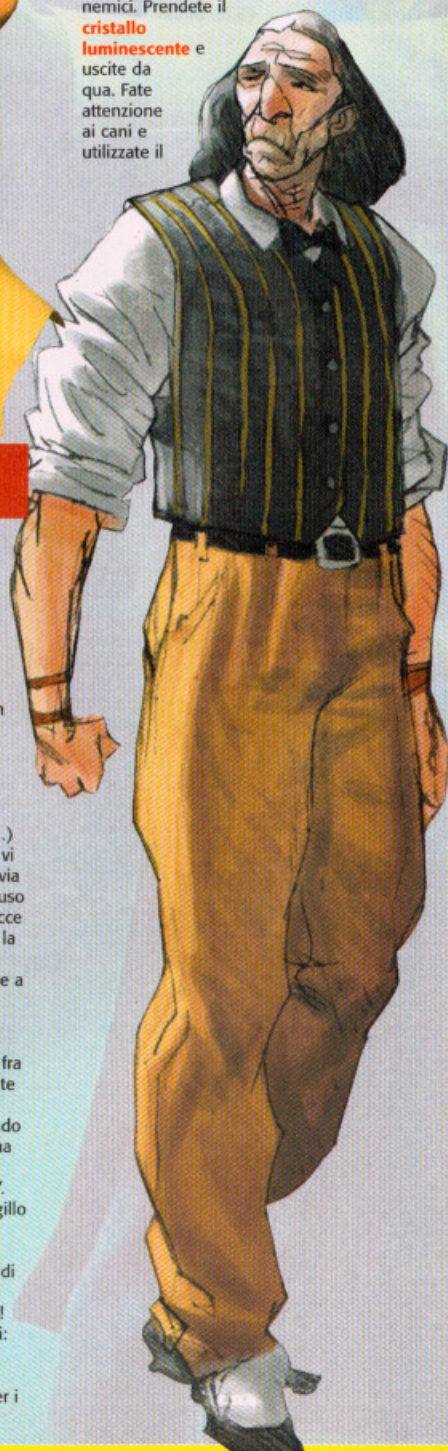


È IL MOMENTO DI EDENSHAW...

Facendo una grande attenzione ai ragni che provengono dal lugubre soffitto, scendete le scale. Continuate lungo il tragitto fino ad arrivare a un **atrio** nel quale troverete due, dicono due porte... prendete per prima quella di **sinistra**. A questo punto, ascoltate la registrazione. Poi riuscite, ed entrate nell'altra porta (quella di destra insomma). Raggiungerete un posto in cui siete già stati all'inizio dell'avventura, ovvero il piano interrato della villa. È a questo punto che vedrete **Edenshaw**. Con questo singolare individuo scambierete qualche adeguata parola. Al termine del simpatico (...) colloquio con il divertente (...) Edenshaw, salite nella **botola**. Così facendo vi ritroverete nella selva oscura (ché la diretta via era smarrita...). Adesso avrete un po' di diffuso oggettame da raccogliere; prendete le cartucce al fosforo e l'amuleto per i salvataggi. Dopo la gradevole raccolta, salite la scala. Forza, adesso! Spostate la **statua** fino a farla cadere a terra. Porca miseria! Avete combinato un casino!! Ma ce li avete i soldi per ripagare i danni??? Hehehe... scherzino stupidino... Scendete e dateje ggù de ramazza: scavate fra i frantumi della statua testè rotta e raccogliete il **sigillo di Alan Morton** e la **statuetta Abnakis** del toro. Tornate indietro percorrendo la strada che avete fatto per venire fino a qua fino a raggiungere il laboratorio di Morton. Uscite e andate dove vi era la 'porta rotante'. Azionatela utilizzando su di essa il nuovo sigillo ottenuto. Proseguite, che poco più avanti incontrerete **Aline**. La squinfera vi seguirà; attraversate il **ponte** che incontrerete e quindi entrate. Aprite la botola che sta lì alla vostra **destra**; troverete una specie di supermarket! Infatti potrete raccogliere una cifra di oggetti: una pistola lancia-saette con relativo caricatore, 4 medikit e 5 amuleti per i salvataggi.

L'INCONTRO FRA ALAN MORTON ED EDENSHAW

Finita la spesa (tanto non avete pagato voi, quindi... che ve frega???) proseguite. A questo punto assisterete a un colloquio tra Alan e Edenshaw e noterete che si svolgerà su piani affatto amichevoli. Quindi, Alan Morton aprirà una **porta**. Diligenti lo seguirete. Indi vi ritroverete in uno strano posto, vicino a una rupe. Dopo aver sentito Aline, proseguite superando i brutti nemici. Prendete il **cristallo luminescente** e uscite da qua. Fate attenzione ai cani e utilizzate il



vostro neo-acquisto: la **pistola lancia-saette**; tenete presente infatti che il posto è pieno di cristalli luminescenti, i quali per l'appunto servono a ricaricare l'arma. Funzionale, a dir poco...

Entrate nella porta e, al primo bivio che incontrerete, dirigetevi a **sinistra**. Pertanto, farete un nuovo incontro con Alan. Mentre passerete per il muro, il simpatico amico vi farà cadere giù, nella grotta. Qui farete la simpatica scoperta del corpo di Archibald Morton. Raccogliete una **fiaschetta** e un **pulsar fotoelettrico**. Poi leggete gli appunti. Un po' di lettura fa sempre bene. Uscite e andate giù utilizzando la **corda**. Salite le scale e troverete un'altra volta il vecchio Alan, che però scapperà ancora, 'sto coniglio. Seguitelo, avendo l'accortezza di raccogliere tutti i cristalli luminescenti che incontrate. Riuscirete a raggiungerlo grazie ad Aline (che almeno una cosa utile la farà...). Alan verrà scaraventato giù dal burrone dal fratello Obed. Il momento è critico...

Proseguite per la porta e salite la **corda**. Attraversate il **ponte** fino ad arrivare a una caverna che è piena di **lava**. Dopo che avrete trovato l'uscita, passato il ponte, vi chiamerà **Johnson**. Continuate; dopo un po' vi contatterà Aline. Passate per la **colonna** che cadrà, facilitandovi così il passaggio. Troverete una piccola **sorgente** la cui acqua magica userete per riempire la fiaschetta. Fatelo, poiché l'acqua di fonte (come è noto) ha una potenza curativa maggiore rispetto ai medikit. Proseguite fino ad arrivare in una stanza in cui troverete **tre busti** di statue, due con le teste mancanti. Oltrepassate la porta di **destra** e scendete lungo la corda. Siete praticamente alla fine, perché avete raggiunto il nemico finale e dovete solo sconfiggerlo. Oddio, 'solo sconfiggerlo': non vi aspetta esattamente una passeggiata...

LA BATTAGLIA FINALE CONTRO ALAN

L'ultimo scontro è abbastanza impegnativo, in verità. Dovrete fare molta attenzione perché la tattica migliore è quella di schivarlo. Dovete trovare la stanza in cui c'è la **lancia**; questa locazione è l'unica in cui potrete andare. Tuttavia, ogni volta che cercherete di andarci, **Alan Morton** vi bloccherà la strada, teletrasportandosi davanti a voi e scaraventandovi giù per terra. Pertanto, avrete un bel daffare; infatti, dovrete scaricargli addosso una cifra di fuoco, praticamente l'intera metà del vostro armamentario – quindi sarete parecchio a sparare; continuate anche se vi sembrerà che non state ottenendo niente. Poi, quando finalmente sarà caduto per terra, correte in quella stanza. Qui, Edward



EDWARD CARNBY

Il protagonista del gioco lo ritroviamo dopo diversi anni; chi lo ricorda nei primi titoli della serie stenterà a riconoscerlo: il goffo protagonista delle "old version" è molto lontano dal figaccione cupo e tenebroso che troviamo qui... La storia ce lo dipinge come un neo-Dylan Dog, dal passato oscuro e dalla professione a dir poco incerta. **Edward Carnby** è nato il 29 febbraio 1968 a Richmond, in Virginia. I suoi genitori sono sconosciuti, e lui crebbe nell'**orfantrotto** di Saint Andrew. Ha un carattere freddo e cinico, ed è vittima delle sue ossessioni. Ha iniziato a collaborare con **Charles Fiske**, ex consulente dell'**FBI** esperto di fatti misteriosi e inspiegabili, lavorando in un'agenzia investigativa specializzata nell'occulto e nel paranormale. Il Carnby inizia l'avventura che giocheremo proprio svolgendo indagini per conto dell'amico, ora morto. Verrà invitato a proseguire le ricerche intraprese dal suo compagno, affiancato dalla bella **Aline**. Ma di lei parleremo il mese prossimo!

si trasformerà magicamente in un antico **sciamano** indiano. La trasformazione non durerà a lungo, ma solo un istante. Quanto basta, comunque, per impugnare la lancia e scagliarla contro Alan, trafiggendolo così mortalmente.

A questo punto non vi resta altro da fare che andare al centro dello stanzone per raccogliere la **testa**.

Ora, con il sudato testeo cimelio in saccoccia, dovrete risalire lungo la **corda**; arrivate in cima, dovete piazzare la testa sopra uno dei due busti che non ce l'hanno. Quindi, in autonomia, arriverà Aline che a sua volta avrà una seconda testa che, bravetta, metterà sopra il secondo dei tre busti decapitati. Ciò anche vi indica chiaramente che la seconda parte dell'avventura, quella che giocherete nei purtroppo non sexy panni di Aline Cedrac, è tesa al ritrovamento di questa testa e che, terminate le femminili fatiche, troverete qui Edward con la testa di Alan; la vita insomma è una ruota, e tutto ritorna. Visto? Bene, ragazzi, siamo arrivati alla fine. Avete letto tutte le mie corbellerie (in realtà il gioco è tutt'altro, io vi ho raccontato un cumulo di sciocchezze...) vi state godendo il filmato finale e... e a me non resta che darvi appuntamento al prossimo mese, con la soluzione dell'avventura giocata da **Aline Cedrac**. PS: Vi piace il filmato? A me personalmente mi ha deluso un pochetto...



I migliori Giochi

PSone

ISS PRO EVOLUTION 2



(Konami): semplicemente il miglior gioco di calcio di tutti i tempi, per qualsiasi tipo di piattaforma.

VOTO: 95
n°4/aprile 2001 pag. 24.

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



(Infogrames): grafica e atmosfera strabiliante per un'avventura inquietante con molti risvolti horror.

VOTO: 95
n°6/giugno 2001 pag. 30.

FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX

(Eidos): grafica da urlo, filmati da sballo e situazioni 'piccanti' per uno dei titoli più interessanti degli ultimi tempi.

VOTO: 91
n°5/maggio 2001 pag. 28.

TIME CRISIS PROJECT TITAN



(Namco): il gioco ideale per sfoderare la propria pistola e far fuori un po' di terroristi. Necessarie mira e ottimi riflessi.

VOTO: 91
n°4/aprile 2001 pag. 28.

C-12 FINAL RESISTANCE



(Sony): uno degli ultimi grandi giochi per PlayStation; grande atmosfera e realizzazione tecnica di livello.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 32.

STRIDER 2

(Capcom): il sequel di uno dei giochi da bar di culto. Veloce, frenetico e divertente.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 41.

DANCING STAGE EUROMIX



(Konami): un nuovissimo simulatore di ballo, divertentissimo soprattutto se giocato in compagnia.

VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 38.

VANISHING POINT

(Acclaim): un racing game ricco di modalità diverse e realizzato con estrema cura.

VOTO: 90
n°5/maggio 2001 pag. 32.

FORMULA ONE 2001

(Sony): la storica serie di Formula 1 della Sony, aggiornata con tutti i piloti e le auto del campionato in pieno svolgimento.

VOTO: 89
n°6/giugno 2001 pag. 26.

FOOTBALL MANAGER CAMPIONATO 2001



(Codemasters): rivivete le emozioni del campionato appena concluso, dimostrando la vostra abilità come allenatori.

VOTO: 89
n°5/maggio 2001 pag. 36.

HARVEST MOON BACK TO NATURE



(Ubi Soft): originalità allo stato puro per un simulatore di fattoria che, al di là delle battutine, si dimostra un gioco molto completo.

VOTO: 89
n°7/luglio 2001 pag. 38.

POINT BLANK 3



(Namco): tirate fuori la vostra pistola dalla naftalina e affinate i vostri riflessi con le divertentissime prove cui vi sottoporranò Don e Dan.

VOTO: 88
n°4/aprile 2001 pag. 36.

PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT



(Atlus): RPG adulto e piuttosto complesso che si avvale di una trama molto curata e coinvolgente.

VOTO: 87
n°6/giugno 2001 pag. 68.

TOY STORY RACER



(Activision): Buzz, Woody e tutti i buffi protagonisti del film di animazione si sfidano in una gara a bordo del kart.

VOTO: 86
n°6/giugno 2001 pag. 40.

BREATH OF FIRE IV

(Capcom): un Gioco di Ruolo in perfetto 'japan style', per la gioia di chi senza tumi non vive...

VOTO: 84
n°6/giugno 2001 pag. 66.

FISHERMAN'S BAIT 3



(Konami): per tutti gli amanti dei simulatori di pesca, un titolo da giocare schiettando la sigla di Sampei.

VOTO: 81
n°6/giugno 2001 pag. 44.

Eccoli: sono i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per PSX e PS2. Sono quei giochi che non possono mancare nella collezione di un giocatore degno di questo nome! Questa agile guida vi permette di valutare immediatamente quali titoli meritino la vostra attenzione!

Play2

NBA LIVE 2001

(EA Sports): la EA nuovamente a canestro, grazie a un titolo graficamente ben fatto e divertentissimo in multiplayer.

VOTO: 90
n°4/aprile 2001 pag. 58.

SILPHEED THE LOST PLANET



(Swing Entertainment): il vecchio e caro shoot'em up spaziale torna alla ribalta, grazie all'eccellente qualità di questo Silpheed. Una gioia per i nostalgici.

VOTO: 87
n°4/aprile 2001 pag. 65.

CRAZY TAXI



(Sega): la conversione di uno dei giochi Dreamcast più divertenti: a bordo di un taxi, portate personaggi incredibili in giro per la città e guadagnate facendo le acrobazie più folli!

VOTO: 86
n°7/Luglio 2001 pag. 53.

SUMMONER



(THQ): azione, strategia,

magie e misteri... il tutto miscelato insieme per offrire un Gioco di Ruolo davvero interessante.

VOTO: 85
n°6/giugno 2001 pag. 59.

EXTERMINATION



(Sony): gioco d'azione che strizza l'occhio alla saga di Resident Evil, condandola con abbondante presenza di creature disgustose.

VOTO: 83
n°6/giugno 2001 pag. 57.

F1 RACING CHAMPIONSHIP

(Ubi Soft): buon simulatore di Formula 1 che si avvale di un sistema di controllo curato ma penalizzato dall'assenza dei piloti della stagione in corso.

VOTO: 83
n°4/aprile 2001 pag. 59.

ATV QUAD FREESTYLE

(Sony): un simulatore di quad - che altro non sono che dei grossi tricicli con ruote enormi - frenetico, ben realizzato e molto divertente.

VOTO: 82
n°6/giugno 2001 pag. 60.

ZOE ZONE OF THE ENDERS



(Konami): filmati spettacolari e grafica incredibile, per uno sparattutto con prota-

gonisti i fratelli minori di Gundam.

VOTO: 80
n°5/maggio 2001 pag. 54.

RED FACTION



(THQ): sparattutto in soggettiva d'ambientazione particolare. Nei panni di un rivoltoso vi troverete a mettere a soqquadro una miniera su Marte...

VOTO: 80
n°7/luglio 2001 pag. 58.

ONIMUSHA WARRIORS



(Electronic Arts): il survival horror trasportato ai tempi del Giappone medievale e della leggenda dei Samurai. Un'atmosfera da brivido!

VOTO: 80
n°7/luglio 2001 pag. 55.

NBA STREET



(EA Sports): il basket al di fuori dei palazzetti... Ecco un gioco che tenta di proporci il vero spirito della pallacanestro, all'insegna dello spettacolo puro.

VOTO: 80
n°7/luglio 2001 pag. 56.

Potrete trovare l'elenco completo dei giochi recensiti sul nostro sito www.gamearena.it/planetplaystation



STATO PATRIMONIALE

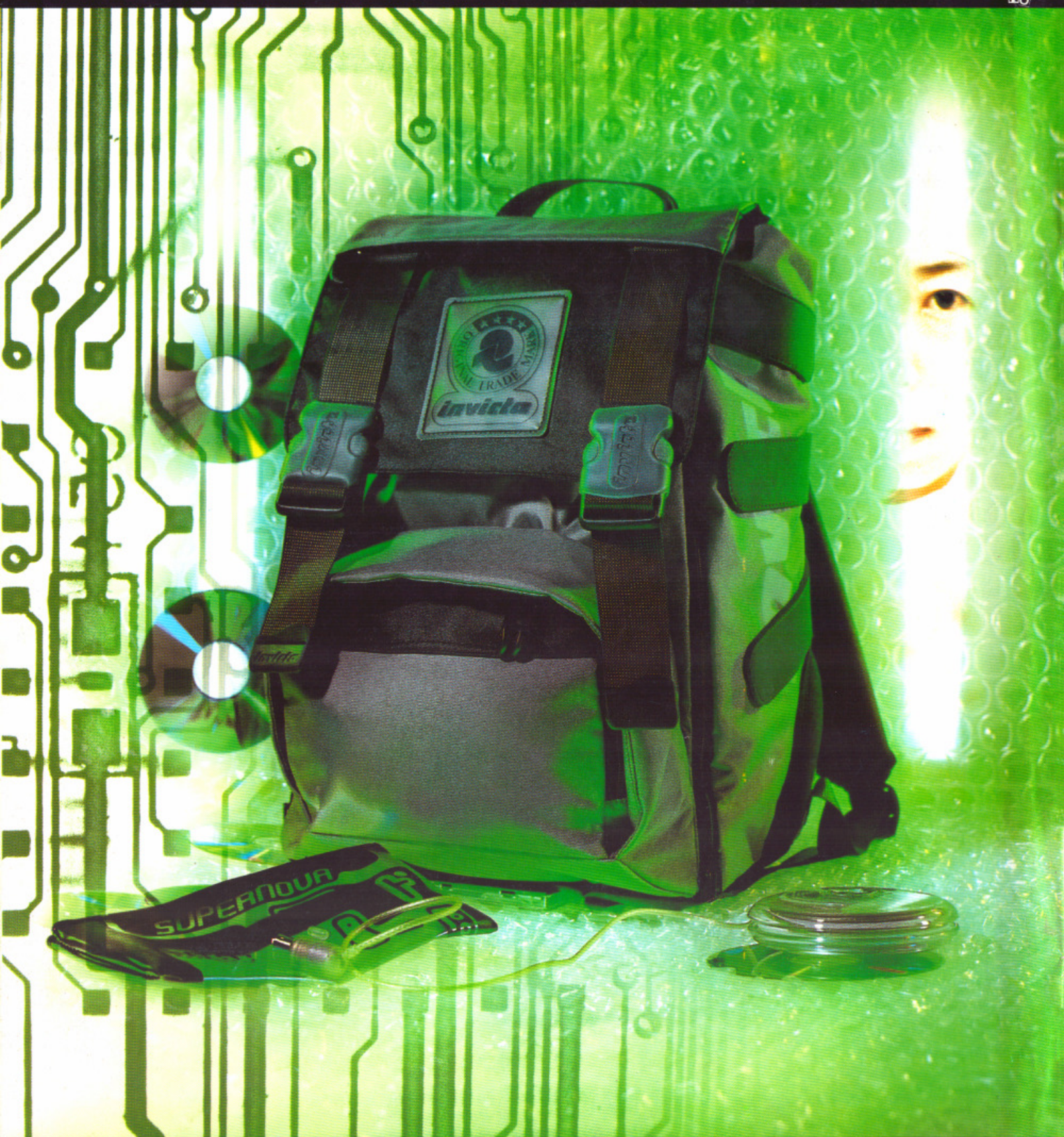
ATTIVO	31-12-2000	31-12-1999	PASSIVO	31-12-2000	31-12-1999
B) IMMOBILIZZAZIONI:			A) PATRIMONIO NETTO:		
<i>I Immobilizzazioni immateriali:</i>			I Capitale	968.135.000	968.135.000
1) costi di impianto e ampliamento	9.360.000	13.796.040	IV Riserva legale	49.751.002	35.507.683
3) diritti di brevetto e diritti di util.ingegno	0	12.100.000	VII Altre riserve		
4) concessioni,licenze,marchi e simili	10.575.760	33.179.632	1) Riserva straordinaria	171.284.059	660.994
7) altre immobilizzazioni immateriali	51.429.978	70.222.653	IX utile dell'esercizio	1.101.531.813	284.866.384
I TOTALE IMMOBILIZZAZIONI IMMATERIALI	71.365.738	129.298.325	A) TOTALE PATRIMONIO NETTO	2.290.701.874	1.289.170.061
<i>II Immobilizzazioni materiali:</i>			B) FONDI PER RISCHI E ONERI		
1) terreni e fabbricati	574.100.000	574.100.000	3) Altri	424.288.272	337.888.272
3) attrezzature industriali e commerciali	154.087.447	177.454.548	B) TOTALE FONDI PER RISCHI E ONERI	424.288.272	337.888.272
4) altri beni	388.713.813	44.889.655	C) TRATTAMENTO DI FINE RAPPORTO	699.113.837	601.155.926
II TOTALE IMMOBILIZZAZIONI MATERIALI	1.116.901.260	796.444.203			
<i>III Immobilizzazioni finanziarie:</i>			D) DEBITI:		
1) partecipazioni			3) Debiti verso banche		
a) in imprese controllate	1.200.000.000	900.000.000	a) esigibili entro l'eserc. successivo	9.292.463.053	8.519.143.133
b) in imprese collegate	302.000.000	571.407.679	6) Debiti verso fornitori		
d) in altre imprese	2.000.000	2.000.000	a) esigibili entro l'eserc. successivo	44.223.376.270	32.391.254.873
2) Crediti			11) Debiti tributari		
d) verso altri			a) esigibili entro l'eserc. successivo	1.263.079.895	385.589.597
a) esigibili entro l'esercizio	7.000.000	7.000.000	12) debiti verso istituti di previdenza		
2) esigibili oltre l'esercizio	99.065.000	5.150.000	a) esigibili entro l'eserc. successivo	280.090.105	244.384.565
III TOTALE IMMOBILIZZAZIONI FINANZIARIE	1.610.065.000	1.485.557.679	13) Altri debiti		
B) TOTALE IMMOBILIZZAZIONI	2.798.331.998	2.411.300.207	a) esigibili entro l'eserc. successivo	399.128.126	436.734.520
C) ATTIVO CIRCOLANTE:			D) TOTALE DEBITI	55.458.137.449	41.977.106.688
<i>I Crediti:</i>			E) RATEI E RISCONTI PASSIVI	520.381.250	71.854.997
1) Verso clienti			TOTALE PASSIVO	59.392.622.682	44.277.175.944
a) esigibili entro l'esercizio	55.911.153.390	40.967.560.796			
5) Verso altri			CONTI D'ORDINE		
a) esigibili entro l'esercizio	169.388.378	63.403.802	GARANZIE PRESTATE		
II TOTALE CREDITI	56.080.541.768	41.030.964.598	a terzi		
<i>IV Disponibilità liquide:</i>			fidejussioni	2.900.000.000	2.900.000.000
1) Depositi bancari e postali	326.780.160	756.134.764	ALTRI CONTI D'ORDINE	0	0
3) Denaro e valori in cassa	6.099.400	2.953.950	TOTALE CONTI D'ORDINE	2.900.000.000	2.900.000.000
IV TOTALE DISPONIBILITA' LIQUIDE	332.879.560	759.088.714			
C) TOTALE ATTIVO CIRCOLANTE	56.413.421.328	41.790.053.312			
D) RATEI E RISCONTI ATTIVI	180.869.356	75.822.425			
TOTALE ATTIVO	59.392.622.682	44.277.175.944			

CONTO ECONOMICO

A) VALORE DELLA PRODUZIONE:			C) PROVENTI E ONERI FINANZIARI:		
1) Ricavi delle vendite delle prestazioni	97.738.923.802	78.025.491.344	15) Proventi da partecipazioni		
5) Altri ricavi e proventi	73.801.247	465.087.401	b) da imprese collegate	95.238.000	
A) TOTALE VALORE DELLA PRODUZIONE	97.812.725.049	78.490.578.745			
B) COSTI DELLA PRODUZIONE:			16) Altri proventi finanziari		
7) Costi per servizi	89.623.181.486	72.830.781.669	d) diversi		
8) Costi per godimento di beni di terzi	281.753.274	257.215.727	da altri	49.260.010	47.759.120
9) Costi per il personale:			17) Interessi ed altri oneri finanziari	395.375.443	227.961.890
a) Salari e stipendi	1.825.194.804	1.700.843.789	C) SALDO PROVENTI E ONERI FINANZIARI	-250.877.433	-180.202.770
b) Oneri sociali	607.029.572	540.112.493	E) PROVENTI E ONERI STRAORDINARI:		
c) Trattamento di fine rapporto	141.209.371	128.271.686	20) Proventi		
	2.573.427.747	2.369.227.968	b) altri proventi	246.331.250	423.796.895
			21) Oneri		
			a) minusvalenze da alienazioni	321.407.679	0
			c) Altri oneri	30.322.695	29.373.659
				321.407.679	29.373.659
10) Ammortamenti e svalutazioni:			E) SALDO PROVENTI E ONERI STRAORDINARI		
a) Ammortamento immobilizzazioni immateriali	78.144.587	90.141.022	RISULTATO PRIMA DELLE IMPOSTE	2.413.314.813	900.319.384
b) Ammortamento immobilizzazioni materiali	285.810.802	174.044.127	22) Imposte sul reddito		
	363.955.389	264.185.149	22a) Imposte correnti	1.322.230.000	623.626.000
			22b) Imposte anticipate	-10.447.000	-8.173.000
13) Altri accantonamenti	86.400.000	84.400.000	26) UTILE DELL'ESERCIZIO	1.101.531.813	284.866.384
14) Oneri diversi di gestione	2.114.415.783	1.998.669.315	Si dichiara che il presente bilancio è conforme alle risultanze delle scritture contabili.		
B) TOTALE COSTI DI PRODUZIONE	95.043.133.679	77.804.479.828			
Differenza tra valore e costi della produzione	2.769.591.370	686.098.917			

ELENCO DELLE TESTATE DI CUI P.R.S. HA L'ESCLUSIVA PUBBLICITARIA

- VERA (mensile)	- COSTRUIRE (mensile)	- CAPITAL (mensile)
- A TAVOLA (mensile)	- GULLIVER (mensile)	- MEDIOEVO (mensile)
- AMADEUS (mensile)	- ABITARE (mensile)	- ARS (mensile)
- ARCHEO (mensile)	- TOP GIRL (mensile)	- SPEAK UP (mensile)
- ASTRA (mensile)	- IL GIORNALE DEL DIRIGENTE (mensile)	- CUCINA CREATIVA (mensile)
- AUTO PIU' (mensile)	- CASE DA ABITARE (mensile)	- ABITARE QUOTIDIANO DAILY (quotidiano)
- AUTOCAPITAL (mensile)	- AUTO IN 4X4 (mensile)	- K (mensile)
- DOMENICA QUIZ (settimanale)	- NEWTON (mensile)	- VERDE OGGI (mensile)
- IL FOGLIO (quotidiano)	- SUPERWHEELS (mensile)	- BUSINESS NET (mensile)
- TELEPIU' (settimanale)	- CIVILTA' RINASCIMENTO (mensile)	- SORRISI IN TAVOLA (mensile)
- DIRIGENTI INDUSTRIA (mensile)	- GUIDA TV (settimanale)	- PLANET PLAYSTATION (mensile)
- JACK (mensile)		



i w a n t o b e f r e e . c o m

invicta
I want to be free.